NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

13

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Введите сюда краткую аннотацию

-
- Глава 1. Скелет-рыцарь
- Глава 2. Рыцарь принцессы
- Глава 3. Историческая битва
- Глава 4. Возвращение Виида
- Глава 5. Символ процветания Моры
- Глава 6. Скульптура дочери
- Глава 7. Порочный правитель Моры
- Глава 8. Королевство гномов
- Глава 9. Гном Артхэнд
- Глава 10. Дьявольский дракон Кэйберн

Глава 1. Скелет-рыцарь

Громко клацнув челюстью, Виид оглядел себя снизу доверху. Кости его мёртвого тела были идеально чистыми, без единого кусочка плоти. Благодаря силе, способной обмануть смерть, он воскрес в виде нежити.

Раньше он уже возрождался подобным образом, однако сейчас его внешний облик несколько изменился: тело стало массивнее, в каждой косточке бурлила невиданная сила.

Дзынь!

Вы восстали из глубин тёмной бездны!

Навык 'Обмануть смерть' повысился и достиг второго начального уровня.

Здоровье выросло на 3%, мощь магии тьмы - на 1%.

На проклятой земле Ваши силы увеличиваются.

Теперь Вам доступно больше видов нежити для перерождения. При этом получаемые способности будут разнообразнее и более высокого уровня.

Лишь посредством смерти и последующего возрождения Виид мог получить опыт и новые уровни в данном навыке. Какими-либо другими способами сделать это было решительно невозможно.

- Окно характеристик!

Герой: Виид. Тип: нежить.
Уровень: 354. Класс: Скелет-рыцарь.
Здоровье: 146800. Мана 6400.
Сила: 1260. Ловкость: 1130.
Живучесть: безгранична.
Мудрость: 70. Интеллект: 56.
Боевой дух: 922. Стойкость: безгранична.
Выносливость: 665. Выдержка: 470.
Лидерство: 459. Чувство вины: 96.

- Благодаря уникальным особенностям Скелеты-рыцари никогда не устают.

- Мастерство меча увеличилось на два уровня.

- Пропитавшая тело магия тьмы дополнительно увеличивает урон и защиту.

- Чрезвычайная уязвимость к магии света.

- Солнечный свет и огонь оказывают ослабляющее действие

Ещё недавно у Виида был 355-ый уровень, но из-за смерти он уменьшился на единицу. Также значительно снизился и опыт в навыках. Однако Виид в какой-то степени был готов к такому повороту событий, потому воспринял потери достаточно спокойно. Все они поддавались восстановлению.

- Скелет-рыцарь, значит... Ну что ж, предстоит хорошенько подвигаться.

Виид обнажил меч и направился в сторону своих убийц.

- Враг?!

Несколько рыцарей-грешников нерешительно застыли на месте. Они не атаковали, так как не могли понять, враг перед ними или союзник. С одной стороны, на них шла нежить, с другой же - это был скелет, а не призрак.

Однако стоило только Вииду обнажить клинок, как призраки тут же подняли в ответ свои ржавые мечи, гнилые щиты и сломанные пики.

- Боль, такая боль!

- Почему ты не чувствуешь её? Ты как те люди... Ты не один из нас!

- Мы были преданы. Такими же как ты. Мы уничтожим тебя!

Всё больше и больше призраков рыцарей-грешников и солдат слеталось к месту будущего боя. Они пробуждались ото сна, чтобы как можно скорее покарать очередного нарушителя их покоя.

Всего через несколько секунд вокруг уже насчитывалось более тридцати врагов. И Вииду, несмотря на новое сильное тело, дарованное навыком некромантов, требовалось побыстрее найти выход из сложившегося положения.

- Каменная кожа! - выкрикнул он.

В тот же миг белоснежные кости стали крепкими, как гранит. Однако после этого у Виида осталось так мало маны, что он уже не мог позволить себе использовать какие-либо другие навыки или техники.

- Ты предатель, притворяющийся другом! За это ты тоже

будешь страдать, как и мы, - взвыл напавший первым рыцарь-грешник.

Виид быстро пригнулся, уклонившись от вражеской пики, и на развороте пронзил противнику голову.

Критический удар!

Враг превратился в туманное облако и исчез.

Ранее, будучи скульптором, Виид не мог похвастаться большой Силой. В его классе данная слабость компенсировалась повышенными значениями Искусства, Веры и Обаяния. Теперь же, после перерождения в Скелета-рыцаря, мощь его ударов значительно возросла. Так же значительно увеличилась и Ловкость, благодаря чему он обрёл поразительную скорость реакции. И в довершение всего - высокие показатели защиты.

Звон и скрежет сталкивающихся клинков слились в непрерывный гул.

Виид продвигался вперед, успевая отбивать все удары противников.

Сейчас для него не имело значения, сколько ещё врагов впереди.

'Главное - сосредоточиться и не упускать нужный момент'.

В ту же секунду он парировал удар очередного призрака и, обезоружив его, переключился на следующего. Врагов собралось слишком много, и Виид не мог себе позволить ни мгновения передышки.

Он с успехом уничтожал призраков. И даже когда из-за спин противников неожиданно вылетело копье, Виид, будто предвидя такой поворот событий, успел прогнуться, пропуская его над собой.

Происходящее не поддавалось никакому описанию! Виид словно перетекал из одного положения в другое. В каждом его движении чувствовались ритм и смысл. Это было совершенно не похоже на схватку один на один. Здесь множество сыпавшихся со всех сторон ударов накладывалось друг на друга, создавая сложный и едва уловимый рисунок боя. И то, что всё большее число противников вливалось в него, делало битву поистине величественной.

Остались лишь размеренное дыхание, атаки врагов и непрерывное, упорное движение к цели.

Сражаясь, Виид демонстрировал совершенное владение телом и идеально выверенную технику. Помимо высокой Силы, у Скелета-рыцаря ещё имелся хоть и небольшой, но достаточно

ощутимый бонус к мастерству меча.

Вообще, обычно игроки не могли проводить по несколько долгих битв подряд, потому что почти всегда были ограничены определённым порогом Живучести. Чем активнее они двигались, тем быстрее уставали. И если в начале сражения любой игрок каждым своим ударом наносил весь возможный урон, то с уменьшением Живучести сила каждого последующего удара постепенно снижалась.

Всё это, конечно же, происходило не быстро, так что не многие игроки попадали из-за этого в сложное положение. И тем не менее уменьшение Живучести влияло на многие характеристики, включая Выдержку, Стойкость и даже Мудрость.

Однако Скелет-рыцарь, которым стал Виид, обладал особенными, свойственными нежити характеристиками. Он не только никогда не уставал и наносил одинаковые по силе удары, но и не испытывал чувства голода.

После осознания этого Виида охватила печаль.

- Даже скелетом-рыцарем быть лучше, чем скульптором!

Давняя обида по поводу навязанного класса вновь вспыхнула в его душе.

Виид сражался настолько яростно, что, казалось, трещала каждая косточка его тела. Оставшись без техник и навыков из-за жесткой экономии маны, он по полной задействовал весь свой боевой опыт.

Сейчас Виид контролировал абсолютно все свои движения. И не то чтобы раньше ему это было недоступно, но теперь, освоив более высокую технику владения мечом, он, казалось, вышел на новый уровень.

Четвёртый этаж Башни героев стал для него проверкой навыков владения оружием и испытанием твердости воли. И Виид понимал, что если пропустит хотя бы один удар, то его тут же оттеснят и лишат возможности действовать. Но если он не дрогнет, не ослабит контроль, то сможет преодолеть все препятствия и победить.

'Поделитесь-ка своей плотью для моих чистеньких косточек'.

Каждый раз, как Виид делал шаг вперёд, множество призраков рыцарей-грешников и солдат гибло вокруг него.

- Ха-ха-ха! - порой громко и даже чуточку безумно смеялся он.

Виид уже находился на той грани, когда было не важно, чем закончится это сражение: победой или поражением! Его руки изгибались под такими невероятными углами, что по всем законам физики должны были бы уже давно сломаться. Клинок же превратился в мельтешащую полосу света.

На самом деле здесь, в игре, даже немыслимые в реальности движения оказывались возможны. А если вдобавок к ним применять различные боевые навыки, то можно было атаковать противников буквально всевозможными способами.

Но, так как у Виида закончилась мана, ему приходилось обходиться одним только мечом.

'Нельзя останавливаться. Только вперёд'.

Освоив хераимскую технику владения мечом, Виид быстро понял, какой потенциал она скрывает. Серии ударов не только отталкивали врага, но и блокировали возможность его контратаки. Так что теперь, пытаясь повторить этот эффект, он непрерывно атаковал, полагаясь только на свои фехтовальные навыки.

Благо навык владения мечом теперь достиг уже 4-го среднего уровня!

Это, конечно, не шло ни в какое сравнение с возможностями высшего уровня мастерства, которым обладали МЕЧи. Однако тут стоило учитывать, что у Скульптора данный навык развивался в два раза медленнее.

В любом случае, возросшее аж на два уровня искусство владения мечом сделало Виида как Скелета-рыцаря достаточно сильным противником.

- Хоть ты и наш враг, но рыцарь достойный.

По мере сражения отношение призраков постепенно менялось.

- Наш долг - защитить это место.

- Мы обречены на вечные муки за совершённое при жизни предательство.

- Всё же мы тоже рыцари. И признаём твои силу и смелость.

- Но не позволим тебе пройти!

Завернув за очередной угол, Виид оказался в восьмом по счету зале четвёртого этажа, в котором его встречало ещё больше разъярённых призраков. Так что ему вновь не осталось ничего, кроме как положиться на свой меч.

Вовсю используя отсутствие усталости, он уже несколько часов подряд наносил всё новые и новые удары, уничтожая противников.

Всё это походило на то, как в старые времена он избивал чучело в крепости Серабург!

За тем лишь исключением, что тогда бить было достаточно легко, а сейчас враг активно двигался и нападал, из-за чего Вииду приходилось находиться в постоянном напряжении.

Но как бы там ни было, действовал он изо всех сил. И в

какой-то момент - казалось, спустя вечность - не осталось ни одного преграждающего ему дорогу призрака. Впереди же белела ведущая наверх широкая лестница.

Испытание четвёртого этажа Башни героев было пройдено!

Осторожно переступая, Виид медленно двинулся вперед. Всего несколько метров отделяло его от подъёма на пятый, последний этаж башни.

- Хи-хи-хи!

- Великий рыцарь...

- Сражается ради славы.

Рыцари-грешники и солдаты, будто признавая поражение, больше не нападали. Все они были в той или иной степени ранены и оставляли победу за Виидом.

'Хоть они и стали призраками, но, кажется, в них ещё сохранилось что-то человеческое'.

Виид мельком осмотрел себя.

Осталось всего шестьдесят три процента Здоровья. И это несмотря на то, что изначальное его значение, после перерождения, было просто огромным.

Сняв доспехи Даллока и кольцо Понтифика, Виид вместо этого надел кольца Фарота, увеличивающие скорость восстановления маны, и облачился в броню, сделанную им из драконьих костей. Последнюю ему удавалось поддерживать в отличном состоянии благодаря своевременному ремонту и полировке. Потому даже после жестокой битвы она сохраняла до восьмидесяти процентов своей прочности. Хотя в немалой степени это обуславливалось и крепостью самого материала.

Прочность меча тоже оставалась высокой, порядка семидесяти пяти процентов.

'Этого вполне достаточно'.

Достигнув лестницы, Виид на мгновение замер и неожиданно повернул назад. Он вновь приблизился к призракам и взмахнул мечом.

- Ай, больно!

- Зачем ты опять мучаешь нас?! - заголосили рыцари-грешники и солдаты.

Несмотря на то, что Виид свободно мог подняться по лестнице, тем самым завершив испытание на четвёртом этаже, он предпочёл снова вступить в бой. И совершенно игнорировал вопросы противников.

'Я не отступлюсь от задания и приму вызов любого врага!'

Раньше, играя в Землю Магии, Виид отнюдь не отличался милосердием. Если кто-то преграждал ему дорогу, будь то игрок или монстр, или пытающийся навязчиво вручить какое-нибудь

задание НИП, то он попросту уничтожал препятствие, стирал его в порошок.

И сейчас ему вдруг припомнилось то время, когда, после гибели родителей, он оказался один на один с окружающим миром.

Зачищая четвёртый этаж Башни героев, Виид вспоминал о прошлом.

* * *

Чонг Ильхун пристально рассматривал телефон.

- Она позвонит...

Играя за Второго МЕЧа в Королевской дороге, он с радостью присматривал за оркчихой Сээчви. И со временем, они достаточно сильно сблизились.

Всю свою жизнь Чонг Ильхун чувствовал себя полным болваном при общении с женщинами, пока не встретил Сээчви, с которой ему было вполне комфортно. В конце концов между ними возникла связь. И девушка сообщила, что сегодня позвонит ему.

- Ну, когда же?..

Чонг Ильхуна переполняли чувства.

Звонки с сообщениями о задолженности или же о поступлении средств на карту - вот обычно удел старого холостяка. Однако теперь у него появилась подруга, с которой можно разговаривать по телефону!

Дзынь!

- Алло! Чонг Ильхун слушает!

Он схватил трубку ещё до того, как телефон успел прозвонить второй раз, и сразу выпалил приветствие. Правда, тон получился, как у новобранца, только что поступившего на военную службу.

'Я же съел семь сырых яиц, что с моим голосом?'

Чонг Ильхун никогда ещё так не нервничал. И его чувство тревоги было вполне объяснимо, ведь это первый звонок от девушки, которая ему нравилась.

- Здравствуй, Чонг Ильхун, - послышался из трубки звонкий, как у соловья, женский голосок.

Чонг Ильхун поморщился.

'Это-то точно не она'.

В игре Сээчви сильно гнусавила и говорила грубым, с хрипотцой, голосом.

Так что ответ Ильхуна прозвучал достаточно сухо:

- Я не хочу никаких подарочных карт. Мне не нужны кредиты. Телефоном и интернетом практически не пользуюсь. До свидания.

Для холостяков такие предложения были обычным явлением. Так что в ожидании долгожданного звонка он хотел поскорее отделаться от навязчивой рекламы.

Однако в этот раз Чонг Ильхун ошибся.

- Ой, Ильхун, кажется, ты занят?! А я тут звоню... Всё, отключаюсь. Обязательно свяжись со мной.

- А! Подождите! Вы, случайно, не Сээчви?

- Да, верно.

И в трубке раздался серебристый смех.

Сам того не подозревая, Ильхун оказался в плену своих ошибочных предположений. В Королевской дороге Сээчви играла за расу орков. Соответственно, и голос был у нее подстать внешности. Хриплый и глубокий.

Из-за этого Чонг Ильхун и не узнал ее, и по-прежнему не мог до конца поверить.

'Её голос в трубке кажется таким красивым... Но ведь и она тоже могла проглотить пару сырых яиц?'

В любом случае, Чонг Ильхун был очень рад её звонку. Они общались уже целых пять минут! И несмотря на то, что в бою он уверенно орудовал мечом одной рукой, сейчас он вцепился в трубку обеими.

Это был самый волнительный момент в жизни Чонг Ильхуна. Он всегда говорил очень кратко и по существу, даже когда общался по телефону.

'Быстрее заходи!'

'Работай старательно'.

'Принеси'.

'Закрывай дверь в зал'.

'Кушай'.

Так было раньше, сейчас же Чонг Ильхун вёл полноценную интересную беседу. О маленьких историях из Королевской дороги и даже о том, что он ел на завтрак.

'Триста бесплатных минут для общения. Теперь я, кажется, понимаю, зачем телефонные компании предлагают такую услугу'.

Но всегда наступает время прощаний.

Чонг Ильхуну нравился сладкозвучный голос девушки, но его сердце, казалось, было готово вырваться из груди от волнения, настолько тяжело дался ему этот разговор. Ведь он никогда не отличался красноречием.

'О погоде беседовали, политиков отругали, даже об армии и

футболе речь зашла. Больше не о чем разговаривать'.

Ильхун уже поговорил с девушкой на все запланированные темы, так что под конец разговора отвечал вяло, и ему хотелось попрощаться. Он считал, что впереди у них будет ещё много времени на общение, так что не следует пока торопить события.

- Спасибо за беседу, Сээчви!

- Да, и я рада была тебя услышать, Чонг Ильхун.

- Тогда... может, встретимся вживую? - предложил Ильхун девушке без особых раздумий, находясь от обилия впечатлений почти в бессознательном состоянии.

Но неожиданно она с радостью согласилась:

- Когда встретимся?

- Что?

Чонг Ильхун шумно вздохнул. Он никак не мог поверить в то, что услышал.

- Давай завтра в обед? - предложила Сээчви. - Первая встреча... Что бы такое придумать?.. Давай сделаю нам кимпаб с тунцом, покушаем вместе? Мне можно принести их в тренировочный зал?

- К-кимпаб?

- А что такое, не любишь кимпаб?

- Н-нет-нет! Я очень люблю. И буду ждать! Даже если опоздаешь, или что-нибудь случится, и ты не придёшь, я всё равно буду ждать! - вскричал Чонг Ильхун в трубку.

На том их разговор и закончился.

- ...

Чонг Ильхун в полнейшей растерянности замер на скамье. Чуть посидев и немного успокоившись, он вернулся в тренировочный зал, где и застал своих собратьев: Чхве Джонбо, Ма Сангбо и Ли Индо. Они были по натуре вполне добродушными парнями, обладающими мощным телосложением, из-за которого почему-то всегда казались людям устрашающими.

Только увидев их, Чонг Ильхун смог окончательно прийти в себя. И поверить, что всё, что сейчас произошло, не сон, а самая что ни на есть действительность.

- Старший брат!

- Ты удачно поговорил с госпожой Сээчви?

В ответ на все расспросы Чонг Ильхун быстро покачал головой.

- Да, отлично поговорили. Она сказала, что завтра сделает и принесёт для меня кимпаб.

- Ого!

- К... Кимпаб! - очень бурно отреагировали братья.

Ли Индо радовался больше всех.

- Что, она правда принесёт кимпаб?
- Ага. Обещала, что сделает его с тунцом.
- С тунцом!..
Чонг Ильхун всей душой ощущал зависть собратьев.

* * *

Пятый этаж Башни героев.
Дзынь!

Вы добрались до последнего испытания Башни героев.
Харизма увеличивается на 10.
Сила повышается на 15.
Боевой дух увеличивается на 60.

Вы превзошли свой предел и получили ценнейший опыт.
Получен новый уровень!
Получен новый уровень!

Призом этого этажа стало повышение характеристик и пара уровней.

Полученные за уровни баллы Виид, как и всегда, вложил в ловкость.

В дополнение к этому, пока он проходил испытание на четвёртом этаже, сражаясь с бесконечно перерождающимися призраками, улучшились многие его боевые навыки, а мастерство владения мечом достигло пятого среднего уровня.

После завершения битвы на четвёртом этаже прочность меча едва достигала двадцати двух процентов. Но зато призраки рыцарей-грешников и солдат теперь надолго потеряли всякое желание сражаться.

- Мы склоняемся перед великим воином.
- Ты вправе распоряжаться нашими жизнями.

Возродившиеся и вновь избитые призраки больше не желали связываться с Виидом и старательно избегали его. Эти измученные души совсем ослабли, растеряв последнее, что держало остатки их разума: гордость, самолюбие и боевой дух.

Так что Виид не спеша отремонтировал доспехи и начал свой подъем на пятый этаж.

'Думаю, там меня ждёт что-то ещё более удивительное'.

Он не чувствовал страха. Оставшееся последнее испытание Башни героев, несомненно, станет самым трудным. Но Виид был готов к этому.

Однако, оказавшись на пятом этаже, вместо подсознательно ожидаемой толпы монстров он увидел всего лишь несколько небольших круглых столов. На каждом из них лежало по одной книге с такими названиями как: 'Рыцарь', 'Мечник', 'Берсерк', 'Боец', 'Воин', 'Паладин', 'Священник', 'Лучник', 'Рейнджер', 'Охотник' и 'Вор'.

В общей сложности, целых одиннадцать томов поблёскивали своим золотым тиснением.

- Интересно...

Виид уже догадался, что ему необходимо сделать выбор.

Авантюристы в такой ситуации могли бы использовать навыки 'Исследование' и 'Наблюдение', с помощью которых можно было определить наличие ловушек или узнать хоть какую-то информацию об этих книгах. Можно сказать, это было своего рода привилегией данного класса.

Но, к сожалению, Скульптор не обладал таким навыком. Да и Скелет-рыцарь тоже.

- Что ж, какая теперь разница...

Виид немного поколебался, а потом всё же раскрыл книгу с надписью 'Рыцарь'.

Его, конечно, интересовало и то, что скрывалось за надписями 'Вор' и 'Охотник'. Однако сейчас он являлся Скелетом-рыцарем и, по здравому размышлению, решил выбрать именно такой вариант.

Если бы на пятый этаж сейчас заглянул какой-нибудь случайный игрок, то он очень удивился бы, увидев, как в полупустой комнате одинокий скелет стоит и внимательно читает книгу!

'То были времена войн, - говорилось в тексте. - Короли соперничали между собой за власть над землями. Королевства людей расширялись и всё больше теснили гоблинов, демонов, эльфов и гномов, рьяно защищавших свои исконные владения. А простые жители страдали от постоянных нападений монстров.

Безумства правителей, жадность аристократов и угрозы врагов привели к тому, что земли оказались залиты кровью и усеяны трупами.

Тогда же судьба королевства Промб, насчитывавшего всего 102 года, а также судьбы людей и монстров, его населяющих, решились в битве, состоявшейся на равнине Джаксен'.

Виид успел дочитать лишь до этих строк. И тут всё вокруг

него озарилось ярким светом.

* * *

- Бей их!

- Убьём грязных людишек! Избавим от мусора королевство Промб!

- Доблестные солдаты королевства Мабон, сражайтесь и одержите победу!

- Во имя Её Величества королевы!

В месте, где неожиданно очутился Виид, было очень шумно. Более того, вокруг царил настоящий хаос! А в небе летали извергающие огонь драконы, которых постоянно атаковали лучники и маги.

Шло огромное по масштабам сражение! И Виид сейчас находился чуть ли не в самом его эпицентре.

Гр-р-рох!

Бам!

Откуда-то прилетали и с жутким грохотом обрушивались на землю массивные каменные глыбы. Сначала Виид подумал было, что их призывает кто-то из магов, однако он ошибся. Камни поднимали с земли и с силой швыряли огромные одноглазые монстры, Циклопы.

Бум-м! Ба-бах!

С громким свистом рассекая воздух, глыбы падали то тут, то там, разбиваясь при ударе на мелкие осколки и погребая под собой целые группы солдат и рыцарей.

- Спасите! - раздавались отчаянные крики.

Но командиры были к ним равнодушны.

- Солдаты Промба! - восклицали они. - Умрите с честью!

- Истребите их!

Развязалась страшная бойня. Люди воевали с людьми, всех вокруг атаковали маги. Здесь же появившаяся из ниоткуда армия монстров шла в наступление.

Тринь!

Раздавшийся рядом звон привлёк внимание Виида. Рядом с ним стоял ослепительно белый конь. Не Пегас, способный летать, а именно обычный конь, на вид очень крепкий.

Он внимательно посмотрел на Виида и лизнул его череп, словно собака - кость. Лошадь явно выражала привязанность.

Неожиданно к Вииду пришло осознание:

'Я же прочёл книгу рыцаря на пятом этаже Башни героев! Значит, это равнина Джаксен и, скорее всего, битва Палланка'.

Одно из самых кровавых сражений в истории Версальского континента!

Насколько помнил Виид, семь королевств не поделили власть на земле, и на равнине Джаксен развернулась грандиозная битва. Яростнее всего схлестнулись друг с другом королевства Промб и Мабон.

Когда сражение между людьми достигло своего апогея, в битву неожиданно ворвались группы монстров, привлечённых издалека запахом крови.

И не только они. Другие народы тоже вмешались: эльфы и варвары пришли на равнину Джаксен, чтобы вступиться за свои земли.

Вот именно так и выглядело сейчас это место.

Каждая армия несла знамя своего народа и уничтожала других. Могучие воины-варвары размахивали здоровенными мечами и дубинами, эльфы же обстреливали солдат стрелами. Они были невероятно опасными противниками. Но и на них толпами нападали монстры.

И посреди всего этого находился Виид.

Тут он вдруг обратил внимание, что верхом на стоящем рядом белом коне сидела девушка. Невероятно прекрасная, ещё красивее выращивавшей цветы Фрины! Она молча взирала на Виида. Потом, наконец, разлепила ярко-алые губы и произнесла:

- Рыцарь, я могу довериться только вам. Прошу, доставьте меня в безопасное место.

Дзинь!

Просьба принцессы Реми.

Реми была первой принцессой маленькой страны, находившейся на окраине освоенных земель, с населением всего в 80 000 человек. Она очень любила море и хотела остаться жить на родине. Но её решили выдать замуж и увезли оттуда в качестве пятой наложницы наследника престола королевства Промб. Однако из-за начавшейся в Промбе войны свадьбу отложили, и Реми вслед за принцем оказалась на поле боя.

Помогите ей снова вернуться на родину.

Уровень сложности: Задание исторического масштаба.

Вознаграждение: Опыт исторического сражения,

возможность стать историческим персонажем.

Условия выполнения: Рыцарь не может отказать в просьбе принцессе.

Виид задумался.

'Что же делать?'

Раньше он уже брался за множество выглядевших поначалу нерешаемыми заданий, но это даже ему казалось абсолютно невыполнимым.

Виид всё ещё колебался, и тогда принцесса Реми вновь заговорила:

- У меня нет никого, кроме вас. И хоть сейчас вы под заклятием и так странно выглядите, я знаю... Я точно знаю, что вы мне поможете.

Дзынь!

Вы приняли задание

Вот же!.. Задание принялось само собой!

У Рыцаря, оказывается, и такое иногда случалось. Он не мог отказать в помощи слабой женщине, аристократам, а уж тем более принцессам.

Очень по-рыцарски!

'Я так с ума сойду'.

У Виида по спине пробежал холодок.

Он огляделся. Вокруг сновало множество людей, монстров, эльфов и варваров.

Битва Палланка - одно из самых кровавых сражений в истории! И отсюда нужно увести принцессу.

Девушку на ослепительно белом коне.

А вокруг столько врагов!

Да уж, прямо настоящий рыцарский подвиг.

По небу летали огнедышащие драконы, самые что ни на есть высокоуровневые монстры. У сражающихся вокруг рыцарей уровень наверняка превышал трёхсотый. То же и у обычных солдат. Времена великих войн обязывали воинов иметь высокие уровни. Что уж говорить про эльфов, варваров и монстров!

И, естественно, на этом поле боя собрались и боссы. Последние если и не были равны по мощи Личу Шайяру, то как минимум не уступали Лорду вампиров Торидо.

Добавить ещё к этому разрушительные заклинания, что постоянно использовали маги, и то и дело бросаемые Циклопами

огромные глыбы.

Даже одному тут выжить будет невероятно сложно. А уж пройти весь этот путь вместе с принцессой на белом коне...

Глава 2. Рыцарь принцессы

Глаза Виида вспыхнули.

'Я сделаю всё, что возможно!'

Получив задание, он теперь не мог отступить назад.

Понимая, что круговорот битвы вот-вот затянет его, и уже больше не будет возможности поговорить, Виид, почтительно поклонившись, поспешно произнес:

- Госпожа... Нет. Принцесса!

- Да, рыцарь?

Принцесса Реми сверху вниз взглянула своим ясным взором на Виида.

На уровне его глаз как раз находились её маленькие и аккуратные ступни и голени, при виде которых многие мужчины не смогли бы устоять. Однако Виид был не из таких.

- С этого момента вы должны доверять только мне, - продолжил он. - И что бы ни случилось, что бы ни произошло, не пугайтесь. Положитесь на меня.

- Хорошо. Я вверяю вам свою жизнь.

Не сказав больше ни слова, Виид запрыгнул на лошадь.

Боевые действия армий людей постепенно сдвигались к ним. А вместе с ними всё ближе и ближе становились взрывы от заклинаний магов, не говоря уже о пролетающих прямо над головой глыбах.

И это притом, что сражение ещё только набирало обороты.

Белый конь издал легкое фырканье. Он спокойно отнесся к забравшемуся на него в качестве наездника Виида. А оказавшаяся за спиной принцесса крепко того обняла.

Взяв поводья в одну руку, Виид выхватил меч.

Дзынь!

Вы воспользовались мечом рыцаря Кольдрима из королевства Калламор.

Слава увеличивается на 2500.

Скорость атаки повышается.

Сила увеличивается.

Ловкость увеличивается.

Благодаря высокой Харизме Вы теперь подавляете слабых монстров.

Меч содержит силу низшего Ледяного демона.

- Пошёл! Пошёл!

Виид пришпорил коня и пустил его галопом в сторону вражеского лагеря. И с каждым прыжком тот стал набирать всё более устрашающую скорость.

Он был великолепен! Не чета тому неказистому маленькому жеребенку, принимавшему вместе с Виидом и солдатами участие в зачистке Логова Литварт в королевстве Розенхайм.

Вообще, характеристики лошадей оказывали огромное влияние на возможности и силу ударов рыцаря. Лучшими скакунами признавались те, что обладали необычайно высокими Живучестью и Ловкостью.

Многим игрокам приходилось специально подыскивать себе крепкого жеребенка, чтобы потом постепенно растить и развивать его. Ведь только подобным способом они могли в конечном итоге получить высокоуровневого коня с самыми лучшими характеристиками!

Так что, хоть Виид и не догадывался об этом, тот конь, верхом на котором он скакал, стоил очень дорого. Потому как скорость, с которой он мчался, была поистине умопомрачительной.

Виид сконцентрировался и покрепче сжал свой меч.

Теперь он мог надеяться только на себя. Мчась через поле боя, словно выпущенная стрела, в этот миг он не ощущал ничего, кроме тепла слабой и беззащитной принцессы.

* * *

У входа в главный зал школы меча Чонг Ильхун, одетый в тренировочное одеяние, ожидал прихода Чха Юнхи.

- Эй, Чхве Джонбо.

- Да, старший брат?

- Если подумать о девушках... Ведь внешность не главное, душа важнее, так?

Чхве Джонбо поспешно закивал.

- Так и есть.

Рядом стоящий Ма Сангбо тоже не остался в стороне:

- У Сээчви добрая душа. И кажется, ты ей нравишься. Она ведь сказала, что придёт навестить тебя?

И это было чистой правдой, Сээчви пообещала лично принести кимпаб собственного приготовления! И время этого события должно было вот-вот наступить.

- Сердце всё никак не успокаивается...

Чонг Ильхун впервые испытал все прелести любви. Даже на соревнованиях по фехтованию он так не волновался, как сейчас, перед встречей с Сээчви.

Чхве Джонбо, Ма Сангбо и присоединившийся к ним Ли Индо тоже были взволнованы. Ведь произошло то, чего никто не ожидал. У Чонг Ильхуна появилась подруга!

И пусть его избранницей стала некрасивая толстая оркчиха, тем не менее им было чему завидовать.

- Сейчас, вот сейчас должна уже подойти...

Чонг Ильхун с тревожным ожиданием поглядывал на вход в школу. И не прошло и минуты, как сквозь него вошла полная женщина, держащая в руках коробочку для обедов.

- ...

Чхве Джонбо, Ма Сангбо и Ли Индо напряглись.

'Это она!'

'Похожа на Сээчви'.

'Но не слишком ли она стара? Ей уже за тридцать, а может, и за сорок...'

Женщина спокойно подошла к залу.

Чонг Ильхун, несмотря ни на что, изо всех сил заставил себя улыбнуться и шагнул ей навстречу.

- Здравствуй. Спасибо, что пришла сюда. Тяжело было дойти? - выговорил он и первым протянул руку.

Это простое движение потребовало от него недюжинной смелости.

Женщина слегка улыбнулась и вежливо приняла рукопожатие.

Чонг Ильхун уже было приготовился продолжить разговор, убеждая себя, что главное в человеке - это душа, а не внешность. Как тут...

- Кто вы? - спросила женщина, удивленно склонив голову.

В этот момент из зала выбежал мальчишка, судя по всему, один из тех, кто совсем недавно начал свое обучение.

- Мама! Ты принесла мой обед?

- Вот он. В следующий раз, прошу, не забывай.

- Да-да, хорошо, - закивал тот и посмотрел на Чонг Ильхуна. - Ой, учитель! Здравствуйте!

Поклонившись ему и другим инструкторам, мальчишка вернулся к своим занятиям.

Ушла и мать мальчика.

- Кхм!

Чонг Ильхун смущенно прокашлялся и вновь принялся поглядывать на вход в школу. Каждый раз, когда он видел

проходившую мимо девушку, его тело каменело от напряжения.

'Это она?'

Чха Юнхи говорила ему, что сделает и принесет кимпаб. Значит, нужно было высматривать девушек, у которых есть что-то в руках.

И тут Ильхун увидел красавицу с нежной кожей и сверкающими глазами.

Таких одна на миллион! Подобных ей редко можно встретить, даже простояв весь день на центральной площади мегаполиса.

И эта девушка, неся две большие сумки, как раз направлялась в сторону школы.

'Это точно не она', - решил Чонг Ильхун.

Остальные инструктора думали так же.

'Точно не она'.

'Но идет сюда...'

'Может, она распространяет рекламу? Продаёт что-то?.. Верно, она, должно быть, продаёт товары, - Ли Индо, больше всего на это надеялся. - Если бы мне ещё суметь хотя бы два слова связать...'

Все в полном остолбенении наблюдали, как девушка, покряхтывая, тащит пару больших сумок. Они настолько окаменели, что не могли заставить себя подойти и помочь прекрасной девушке, даже несмотря на то, что видели, как ей тяжело.

'Почему-то она идёт сюда'.

'Да, она зачем-то направляется в нашу сторону'.

'Господи, что мы такого плохого сделали?!'

В их головах мелькали многочисленные догадки.

А красавица тем временем вошла в школу и остановилась прямо перед Чонг Ильхуном. После чего нежнейшим на свете голосом произнесла:

- Здравствуй, Ильхун!

В глазах того мелькнуло сомнение.

- Как вы узнали мое имя? Должно быть, вы представитель другой школы...

Какие бы женские чары красавица ни пустила в дело, он твердо знал, что не поддастся и не сменит школу. Здесь его всё устраивало, и к тому же он не хотел расставаться с учениками и товарищами. Чонг Ильхун был искренне предан пути меча, и ему не важны были ни слава, ни деньги.

Девушка светло улыбнулась, отчего у неё появились милые ямочки на щеках, и удивленно переспросила:

- Что? Какой представитель? Вы ждёте ещё кого-то, кроме

меня?

Теперь настала очередь удивляться Чонг Ильхуну.

- Ч-что-что?

И тут для всех случилось невероятное! Чонг Ильхун, самый старший из наставников, всегда сохранявший спокойствие, выходя с мечом в руках на любые дуэли, почему-то вдруг взял - и испугался!

- Н-н-неужели... Ч-ч-что... Я ош-шиб... Ошибся! Кажется, я забыл о встрече...

- Разве вы не Чонг Ильхун, Второй МЕЧ?

- В-в-верно...

- А я - Сээчви!

Ошарашенный Чонг Ильхун не смог вымолвить и слова. Его голова была абсолютна пуста, и он только и делал, что смотрел на Чха Юнхи.

Все вокруг тоже поражённо застыли.

'Просто нет слов'.

'Не может быть!'

'Как такое могло случиться?'

'Она была оркчихой Сээчви...'

'Подождите минутку. В Королевской дороге ведь можно менять свою внешность! Это мы остались такими же, а она изменилась. И почему я сразу об этом не подумал?'

Еще толком не освоившиеся в игре, они только сейчас осознали данную истину.

- ...

- ...

- ...

В школе повисла звенящая тишина.

Молчали наставники. Застыли активно тренировавшиеся и косившиеся до этого на вход в зал ученики. Даже Ан Хён-До погрузился в оцепенение. Все лишь в растерянности рассматривали Чха Юнхи.

'Оказывается, Чонг Ильхун хорош и в чём-то еще, помимо владения мечом'.

Ан Хён-До удивился даже сильнее, чем тогда, когда обнаружил его талант к фехтованию.

'Такая красотка - его подруга?'

'Нет. Это не может быть правдой. Наверное, я сплю, нужно скорее проснуться...'

Когда же Чха Юнхи прошла в зал и распаковала кимпаб, Ан Хён-До, наставники и ученики всё так же стояли на месте. Они были так ошарашены произошедшим, что им кусок в горло не лез.

Тогда Чха Юнхи чуть ли не силой заставила их это сделать.

И, как оказалось, все было приготовлено необычайно вкусно.

'Кх! Посмотрите на этот симпатичный и аккуратный кимпаб!'

'Даже готовит хорошо'.

'С ней я был бы согласен всю жизнь есть только рамэн'.

Ан Хён-До, инструктора и ученики медленно съедали кимпаб, через силу двигая челюстями. Это был первый раз, когда перед ними находилась вкусная еда, а они колебались!

Спустя какое-то время Ан Хён-До протяжно выдохнул и, как самый старший, начал разговор.

- Ух! Так вы - Сээчви?

Чха Юнхи скромно потупилась.

- Да, уважаемый.

Она была одета в роскошную бежевую блузку и симпатичную юбку до колен, что замечательно подчеркивали ее формы. Чха Юнхи по максимуму использовала свое женское очарование.

Ей, конечно, не сравниться с роскошной Чон Хёрин, но для среднестатистической девушки она обладала прекрасными данными.

Ан Хён-До кивнул.

- Ага. Тогда наш Чонг Ильхун к вашим услугам, - важно сказал он и, откланявшись, направился в свой кабинет.

Со стороны многим показалось, что он просто не очень хорошо себя чувствовал и потому, чтобы не мешать другим, поскорее отправился к себе в кабинет.

После его ухода Чха Юнхи стала объектом пристального внимания со стороны остальных наставников. И вскоре Чхве Джонбо, наконец, тоже решился завязать разговор.

- Уважаемая невестка, можно ли у вас кое-что спросить?

При этих словах Чонг Ильхун не смог сдержать глупую улыбку.

- Хи-хи.

Его девушку назвали невесткой! Такого он не ожидал.

Чха Юнхи обнажила в улыбке белые зубы и мягко рассмеялась.

- Конечно, спрашивайте.

Чхве Джонбо, поколебавшись, осторожно уточнил:

- Хм... А вы до какого класса доучились?

- Это...

Девушка уже собралась было ответить, как вдруг Чонг Ильхун громко обратился к другу:

- Джонбо! Разве это важно?

Сам Ильхун бросил учебу в старших классах. Однако

большинство других наставников и учеников сделало это еще в средней школе. И потому те, кто доучился до старшей, считались среди них элитой.

Чхве Джонбо спросил, не подумав, первое, что пришло в голову. Чонг Ильхун же только выступил в защиту.

'Если она тоже не закончила старшую школу, то ей будет стыдно об этом говорить'.

Чонг Ильхун уже попал под чары красавицы.

Чха Юнхи, видя это, едва сдержала улыбку и вновь заговорила:

- Ничего страшного. Я могу ответить. Я закончила Гарвард.

- Что?

Чхве Джонбо растерялся.

- Это название вечерней школы, что ли, в центре?

- Нет. Это университет в Бостоне, Америка.

- Кхм!

По залу разнеслись удивленные возгласы, а затем вновь повисла тишина.

Какими бы невежественными инструктора и практиканты ни были, они все же знали про американский Гарвард.

- Простите, - нарушил молчание Ма Сангбо, - но чем вы сейчас занимаетесь?

- Работаю в больнице.

- А, так вы медсестра...

- Нет, я доктор.

- Что? Доктор?

- Да. Я профессор психиатрии.

У Ма Сангбо потемнело в глазах.

Чонг Ильхун нашел себе такую девушку, и ей даже не было еще тридцати пяти! От этого у всех инструкторов перехватывало дыхание.

Не меньшее потрясение испытывали и ученики.

'Невероятно! Может быть, и нам улыбнется удача, когда станем чуть старше'.

'Такая красивая и такая умная. И ей чуть за двадцать пять'.

Их собственное будущее на фоне такого успеха виделось им все более мрачным. В воображении каждого из присутствующих в зале постепенно сгущались черные тучи, гремел гром и сверкали молнии.

'Так не может продолжаться'.

'Хватит медлить'.

Наставники и ученики все как один резко встали.

- Нам нужно в Королевскую дорогу!

- Давайте поскорее сделаем это.

- Деревня орков! Нужно пойти в деревню орков.

Они поставили перед собой важную цель.

А в это время Ан Хён-До уже погрузился в капсулу. Еще по пути к кабинету он 'почувствовал себя лучше' и теперь, оказавшись в провинции Морта, очень быстрым шагом, переходящим в бег, направлялся в сторону деревни орков.

* * *

В кинозале КМС Медиа царила напряженная атмосфера.

- Он прорвался сквозь вторую линию обороны!

- И схлестнулся с третьей.

- Уже семь копьеносцев истреблено, его никто не может остановить.

- Глядите, он убил рыцаря Промба, предположительно, 360-го уровня!

Начальник Кан, в это время проверявший расписание вещания и не видевший экран, уточнил:

- За какое время-то убил?

Работники отдела вещания немного поколебались, но потом все же ответили:

- Почти мгновенно. Даже минуты не прошло.

- И это верхом-то на коне? Рыцарь 360-го уровня ведь невероятно силен. Может, вы ошиблись?

- Он даже скорость не снизил. Мчится на коне во весь опор и ведет сражение... И умудряется за миг взмахнуть мечом минимум раз десять.

- Но как такое возможно? Ведь, нанося удары во время скачки, он должен еще суметь удержать равновесие.

- Я тоже не... Я бы так, конечно, не смог. Однако он это делает.

- Да он просто монстр.

Бой, которым можно только восхищаться!

В самом его начале Виид усадил принцессу за спину и помчался в сторону вражеского лагеря. Он отважно преодолел простреливаемое лучниками пространство, успевая выскакивать из зоны поражения еще до того, как в него должна была вонзиться очередная стрела. От атак магов же просто уворачивался, красиво разворачивая коня.

То и дело мелькали ревущее пламя, ледяные осколки, разряды молний!

Скелет-рыцарь рвался вперед и показывал просто

непревзойденные навыки верховой езды.

Однако следующими его встретили ряды копейщиков.

За два шага до них Виид успел восстановить равновесие после очередного резкого маневра, и теперь с каждым взмахом трофейного копья и меча непременно гибли воины противника.

Ему просто невозможно было дать отпор!

Когда рыцарь атаковал, находясь верхом на коне, урон от его ударов значительно возрастал. В два, а иногда и в три раза. И если вдобавок учитывать набранную при скачке скорость, то, по сравнению с обычной, сила атаки увеличивалась более чем в семь раз. От таких ударов нельзя было никак закрыться: щит ломался, железные доспехи деформировались, а кости стирались в порошок.

Потому обычный отряд пехоты и не мог остановить мчащегося рыцаря.

Конечно, пешим тот тоже обладал превосходным уроном, высокими защитой и выносливостью, но именно верхом он показывал свою настоящую мощь.

Виид на устрашающей скорости провел атаку и прорвался к третьей линии обороны.

Несмотря на бешеную скачку, его движения были плавными. Казалось, оружие танцевало в его руках.

Леденящие кровь сила и скорость.

В одиночку ворвавшись во вражеский лагерь, Виид стал уничтожать солдат. И хотя среди них попадались вполне достойные противники, ему удавалось быстро их побеждать. Потому как благодаря силе, способной обмануть смерть, он показывал невиданное ранее мастерство.

Начальник Кан, услышав обо всем этом, с сомнением в голосе уточнил у подчиненных:

- А вообще... Разве у него класс рыцаря?

- Мы не знаем.

- Вроде говорили, что он скульптор.

- Точно не известно. Может, скульптура - одна из его профессий.

Это была всего лишь обычная догадка, однако сотрудники отдела считали, что данное предположение вполне разумно.

Вообще, при показе видео телеканал сильно не вдавался в подробности тех или иных событий. А также держал за правило не разглашать информацию о героях своих программ. Потому никто, даже из персонала, в действительности не знал, каким образом удалось выжить Вииду.

Сведения о персонаже, его навыках и предметах хранились в строжайшей тайне, подкрепленной подписанным контрактом на

вещание. И узнать что-то сверх показанного не представлялось возможным.

- Он крушит всех, кого бы ни встретил на поле битвы.

- Ах, если бы меня тоже спас такой рыцарь...

- Так романтично. И самое главное, на белом коне!

Работающие в отделе вещания женщины были полностью поглощены происходящим.

Чистая и непорочная принцесса, желающая вернуться на родину! И храбрый рыцарь, которому она доверила свою жизнь, скачущий с ней на белом коне. Они словно явились из романтического сна или сошли со страниц классического романа.

И совершенно не важно, что этот рыцарь не молодой красавчик, а скелет без единого кусочка плоти.

- Я бы хотела прижаться к его груди...

- Кажется, в Королевской дороге все рыцари сильные и красивые.

Начальник Кан же тем временем, одним глазом поглядывая на экран, принялся руководить работой отдела вещания.

- Неизвестно, как дальше сложатся обстоятельства. Однако операторской - записывать все!

- Хорошо!

- Аналитический отдел! За рабочие материалы сегодняшнего дня вы можете завершить этот год с приличными бонусами. Так что будьте начеку. Не спать.

- Ни в коем случае! Не сомкнем глаз до конца битвы.

- И для всех остальных. Если кто-нибудь заметит что-то интересное, сразу же сообщайте мне!

В кинозале разворачивающееся сражение, помимо главного экрана, демонстрировалось с разных ракурсов сразу на нескольких десятках мониторов .

Битва Палланка.

Происходящее вживую историческое сражение Версальского континента.

До этого момента о событиях прошлого Королевской дороги можно было узнать лишь из старых хроник. Однако сейчас прямо на своих экранах люди видели, как проходила одна из самых ожесточенных битв.

- Я заметил редкую мантию! Еще не все ясно, но ее магическая защита очень велика.

- Оказывается, существует раса гигантов. Там их больше двух сотен особей.

- Особенности?

- Демонстрируют необычайную силу... Не используют ни оружие, ни магию.

- Хорошо. Составляйте описание. Добавим его к списку уже известных рас... Вы смогли определить их способности?

- Как раз сейчас этим занимаемся. Еще вдобавок обнаружены пятьдесят семь новых разновидностей заклинаний.

В битве Палланка можно было своими глазами наблюдать, какие заклинания использовались сотни лет назад, какими навыками обладали воины и рыцари. Там сражались уже забытые ныне маги и представители других, давно исчезнувших классов.

И сейчас появилась возможность раскрыть секреты их силы и могущества.

Для магов, дни и ночи напролет пытающихся восстановить утерянные знания и разработать на их основе новые заклинания, это сродни долгожданному ливню во время засухи. Теперь те из них, кто достиг второй специализации, собрав информацию, с помощью подходящих тренировок смогут достичь новых вершин могущества

Так что полученные сведения о магических предметах, неизвестных расах, профессиях и многом другом были очень ценны.

В особенности для Авантюристов.

Добывая информацию, они разыскивали редкие, особенные задания. Благодаря же увиденному в битве Палланка у них появилась высокая вероятность их получить. Ведь из множества рас и государств, участвовавших в сражении, некоторые существовали до сих пор. И если завести разговор с их представителями о битве, используя при этом достоверные факты, вполне возможно было узнать и что-то новенькое.

- Великолепно.

- Сколько информации! Посмотрите только на масштаб битвы...

- Рейтинги будут сумасшедшими.

- По меньшей мере, на месяц это станет хитом!

Работники аналитического отдела не могли сдержать криков радости. Как-никак вначале, войдя в Тодум, Виид казался откровенно слабым и не демонстрировал ничего выдающегося, чем очень сильно их разочаровал. Однако теперь он, определенно, стал прежним! И без каких-либо уговоров взялся за сложное и опасное задание.

'Я сейчас в провинции Херотаи королевства Синбаи... Может, на основе полученной информации и мне удастся получить какое-нибудь задание?'

Начальник Кан едва сдерживал нетерпение.

Прошло еще несколько минут, когда он, спешно просматривая сегодняшние отчеты, опять уточнил у своих

сотрудников:

- Виид. Что сейчас делает Виид?

- ...

Вот только ответа не последовало. Ни один из находившихся в отделе вещания людей, количество которых превышало уже несколько сотен, не отреагировал на вопрос Кана.

И ладно бы это были только сотрудники других отделов, которые смущались обращаться к чужому начальнику. Но у него же присутствовало тут более пятидесяти человек собственных подчиненных!

В кинозале повисла тишина.

- Почему мне никто не отвечает? - недоуменно спросил Кан и поднял голову.

На этот раз его глазам предстало поистине потрясающее зрелище: на главном экране зала Виид взлетал в небо. Точнее, находился верхом на летящем драконе.

- Что?! Как так вышло?

Вместо сотрудников ответил О Донгман.

- Виид попал под массированную атаку драконов. Сразу несколько из них стало заливать огнем поле боя и наносить удары когтями. Так что он оказался в очень сложном положении и...

До этого Виду как-то удавалось, ловко управляя конем, уворачиваться от заклинаний и стрел противника. Однако вскоре в дело вступили драконы, один из которых принялся его преследовать.

На открытой равнине, среди множества людей и монстров оторваться от летающего ящера было практически невозможно, из-за чего Виид только сильнее разозлился.

- И?

- И в какой-то момент ухитрился запрыгнул на него.

Дикий, не привыкший к подобному дракон, конечно же, начал яростно сопротивляться. Он выдыхал огонь, резко переворачивался в воздухе, прилагая все усилия, чтобы скинуть наглого человека.

Его собратья поначалу просто наблюдали за этим. Но вскоре принялись активно помогать, тоже извергая огонь. При каждой их атаке Виду приходилось вертеться, удерживаясь верхом на драконе, молниеносно смещаться с одного его бока на другой и вдобавок каким-то образом успевать атаковать оседланного и подлетающих близко драконов.

Это была настоящая воздушная битва! Сражение в воздухе с целой стаей драконов.

- Пшы-ш-ша-а-а-а-а!

Казалось, проносившиеся в опасной близости струи огня вообще не волновали Виида. Дракон же при каждом следующем промахе по надоедливому 'наезднику' начинал усиленно махать крыльями и стремительно набирать высоту.

И даже люди, наблюдавшие за происходящим на экране, были на грани обморока.

- Ох!

- Великолепно!

- У нас будет двадцать, нет, тридцать процентов зрителей.

- Прекрасно, просто прекрасно! В этом году нам точно обеспечена отличная премия!

На земле во всей красе разворачивалась историческая битва Палланка, в которой люди и представители других рас схлестнулись за право на мировое господство.

А в небе тем временем среди жарких лучей солнца и плывущих облаков продолжалось сражение с драконами. Где Виид, изо всех сил сопротивляясь порывам воздуха и с трудом удерживаясь на спине изворачивающегося ящера, дрался не на жизнь, а на смерть!

От нахлынувшего волнения у зрителей то и дело перехватывало горло.

- Вот это картина! Такой героизм ради защиты принцессы.

Замечательная, полная романтики история, которая, несомненно, вызовет отклики в сердцах многих зрителей.

- О, нет! - внезапно громко вскрикнул один из сотрудников.

- Что?! Что случилось?

- Это... Там...

- Да что такое?!

- Принцесса погибла...

- А-а... Ч-что?

- Да... Гляньте на нижний экран. Она осталась одна в окружении врагов и погибла. Вместе с конем.

- ...

С головой погрузившись в ожесточенную битву, Виид совсем забыл про оставленную им принцессу! Пока он храбро, как самый настоящий рыцарь, сражался с драконами, монстры добрались до нее.

Осознав данный факт, все сотрудники отдела вещания пали духом.

- Принцесса Реми!

- А-а-а! Наша принцесса погибла!

За это короткое время она успела запасть им в душу, и потому известие о ее смерти вызвало настоящий шок. У многих сотрудниц из глаз бежали предательские слезы. От Виида с

самого начала ожидали многого, и им было жаль, что ему не удалось спасти принцессу.

- Моя премия...

- Мой отпуск...

- Мое повышение...

Работники отдела застонали от глубокого разочарования.

Благодаря трансляции исторического сражения Палланка и воздушного боя Виида можно было ожидать отличных откликов зрителей, хотя и не было понятно, насколько такое завершение понравится аудитории. Но как бы там ни было, сегодня, первыми увидев это сражение, сотрудники КМС Медиа в полной мере оценили преимущество своей работы.

Глава 3. Историческая битва

Этой ночью Ли Хэн, как обычно, ужинал.

Ел свинину под острым кисло-сладким соусом.

Приготовление этого блюда занимало много времени, да и решиться его сделать оказалось не так уж и легко.

- Тут требуется слишком много масла...

Дело в том, что, хоть ему совсем не нравилось отмывать жир с посуды, при готовке он всегда щедро использовал масло. И, естественно, сильно сожалел об этих тратах.

В то же время, хоть его и называли скрягой, повторно масло после жарки никогда не использовалось, даже если оно казалось вполне сносным.

- Это вредно, сестрёнка может заболеть.

Для себя Ли Хэн просто сварил бы лапшу с какими-нибудь добавками и вот так, незатейливо и сытно, покушал. Но для сестрёнки он старался приготовить самую вкусную и полезную еду, такую, как эта кисло-сладкая свинина.

Вскоре Ли Хэн закончил ужинать и заглянул на сайт Ассоциации тёмных геймеров.

- Куплю Меч Волка.

- Куплю золотую свечу. Нужна для задания. У кого есть, пожалуйста, отпишитесь на почту 'Деревенскому волку'.

- Ищу группу для охоты. Являюсь начинающим тёмным геймером 312-го уровня. Специализация - ближний бой.

На сайте сегодня появилось много нового, и Ли Хэн принялся неспешно читать.

'Времени достаточно, нужно как следует всё просмотреть'.

Ли Хэн всё же не смог выстоять в сражении до конца, и погиб во второй раз.

Так что на ближайшие сутки доступ в игру стал закрыт, можно было не спешить.

* * *

Битва Палланка превратилась воистину в схватку не на жизнь, а на смерть. Ожесточённое сражение, в котором врагам не было конца.

Пока Виид дрался с драконами, он поднялся на невероятную высоту, и всё поле боя предстало перед ним как на ладони. И там,

внизу, орки, которых когда-то использовали как рабов, сбились в огромную армию и вели войну с людьми.

Да и в небе тоже было жарковато: здесь, как стрекозы, продолжали носиться огромные летающие монстры, которые вели своё, не менее ожесточённое противостояние. И оседлавшему дракона Виду волей-неволей приходилось принимать в нём участие.

Вообще, причин сражаться тут у монстров было множество. От банальной борьбы за сферы влияния и до естественной природной вражды.

Драконы тоже устремились в самый центр противостояния на помощь своим собратьям. И, к сожалению, вскоре после этого Виид получил ранение. А через мгновение он понял, что быстро падает вниз.

Удар о землю Виид запомнил надолго. Он испытал сильнейший шок - казалось, каждая косточка в его теле раскрошилась на мелкие кусочки. Здоровье сразу же скатилось вниз.

Но что было хуже всего, пара мстительных драконов продолжила своё преследование. Вначале Виид кувыркался по земле, уворачиваясь от огня и дожидаясь удобного момента для нового нападения. Но умные ящеры больше не спускались вниз.

Тогда Виид решил сменить тактику и громко свистнул.

Прекрасно обученный конь, где бы он ни был, должен был услышать его и тотчас же примчаться на зов.

- ...

Виид уже мысленно представлял себе, как сверкающий белоснежный конь стремительно проносится между ужасными монстрами, чтобы спасти своего нового хозяина...

Но тот так и не появился: к тому времени он уже погиб вместе с принцессой.

В радиусе десяти километров Виида окружали одни лишь враги, и бежать было некуда. А ко всему прочему ещё и довольно крупный отряд конных рыцарей быстро скакал в его сторону.

- Скелет-рыцарь, охранявший принцессу Реми...

- Этот негодяй вероломно воспользовался её доверием и сбежал! Чем навлёк позор на славных рыцарей королевства Промб.

- Атакуйте его. В атаку!

Мощь разгневанных рыцарей была огромна. Ни монстры, ни маги не могли сейчас остановить их, устремившихся к своей цели.

Потерявшему дар речи Виду некуда было отступать, однако и сражаться ради победы смысла ему вроде как уже не

имело.

Из-за падения с большой высоты суставы в его теле сильно потрескались и почти сломались. Даже когда Виид просто стоял, уровень его Здоровья постепенно снижался. Однако он не обращал на это внимания, полностью сосредоточившись на новой опасности.

Костяные глазницы Виида ярко полыхнули.

'Мечи. Мечи, которыми пользуются рыцари! По уровню они явно выше 270-го. Помогают защищаться от метательного оружия и стрел и, главное, вроде бы наполнены священной силой, способной исцелять раны!'

Виид, конечно же, не знал всего этого наверняка. Он просто наблюдал за боями рыцарей с монстрами, запоминая общие параметры их оружия. А также окидывал внимательным взглядом всё огромное поле битвы Палланка, подмечая местоположение какого-нибудь примечательного меча или доспеха.

'В любом случае, сейчас неразумно лезть в драку'.

Пусть его тело с виду оставалось целым и невредимым, Виид с трудом держался на ногах. Да и освящённое оружие вызывало у него сейчас не самые приятные чувства. Ведь ожив, благодаря силе, способной обмануть смерть, он стал обладателем не только всех сильных сторон нежити, но и её недостатков.

Так что, подумав, Виид развернулся и побежал в сторону стоящих неподалёку циклопов.

- Кха-а!

- Кха-а-ах!

Удивлённые такой наглостью монстры тут же переключились на новую цель.

Ба-бах!

Каждый раз, когда рядом с Виидом падали огромные глыбы, взрывающиеся мелкими осколками, земля содрогалась так, словно началось землетрясение.

- Умри!

- Рыцари Промба не знают поражения!

Предводитель намеревавшихся поймать Виида рыцарей, не раздумывая, вместе с отрядом ринулся вслед за ним к циклопам.

- А-а, ещё люди!

- Невкусные!

- Высокомерные людишки.

Циклопы тут же развернулись к новым целям и стали забрасывать камнями уже их. И, как Виид явственно видел, вполне успешно.

Обычно пешие воины, насколько бы выгодные позиции они ни занимали, не могли ничего противопоставить атаке рыцарей.

Разве что против дальнобойного оружия, как, например, лук со стрелами, те были сравнительно слабы. Потому как стрелы могли попасть в щель забрала или, чаще всего, стать причиной гибели коня.

Циклопы же стирали в пыль своими снарядами не только лошадей, но и самих рыцарей. За короткий промежуток времени они с лёгкостью нанесли просто громадный ущерб отряду. Но, несмотря на это, рыцари только ещё выше подняли знамя королевства Промб.

- Сотрём их с лица земли!

- Во славу нашего королевства!

Как мотыльки слетаются на огонь, рыцари, ведомые гордостью и жаждой подвигов, храбро набросились на монстров, превосходивших их по размерам раз в десять. В этой атаке они выложились на полную. Используя мощь и скорость своих коней, они разили противников крепко зажатыми в руках копьями.

- Кха-а!

Одного из циклопов удачно ранили в ногу, и он, не удержав равновесия, свалился на землю. В тот же миг ближайшие рыцари отбросили копья и, спрыгнув с коней, накинулись на него с мечами.

Но оставшиеся монстры вовсю сопротивлялись, отмахиваясь кусками скал.

И от ударов этих огромных глыб рыцарей с лошадьми откидывало на десятки метров...

Такого боя никто раньше не видывал.

- Это мой шанс!

Виид стремительно выскочил из-за спин монстров и оказался лицом к лицу с замедлившимися рыцарями.

До сих пор ему удавалось достаточно легко избегать атак циклопов. У монстров имелся лишь один глаз, и из-за этого сильно страдала точность бросков. К тому же перед тем, как метнуть огромные куски скал, они сначала высоко поднимали их над головой. И если помнить об этом и постоянно быть настороже, подгадывая момент, то вполне возможно избежать значительного ущерба. Но всё равно, когда вокруг со страшным гулом вновь и вновь проносятся каменные глыбы, а над головой нависает угроза смерти, шансы совершить роковую ошибку постоянно росли.

- Я серебряный рыцарь Промба...

- А я Виид, Скелет-рыцарь.

Коротко представившись, Виид тотчас атаковал противника.

Времени на полноценный бой, ввиду обстоятельств, было крайне мало. Так что Виид, воспользовавшись моментом, убил

одного из рыцарей и, пока остальные не успели среагировать, вновь бросился бежать, уклоняясь от пролетающих рядом глыб. Он всё дальше заманивал воинов на территорию огромных циклопов. И вскоре тут воцарился такой хаос, что казалось, вместо боя происходил чудовищный катаклизм.

И сюда же неожиданно устремились рыцари из королевства Мабон.

- Уничтожим всех подданных Промба!

- Перережем глотки одноглазым монстрам!

- Уа-а-а!

Всё смешалось.

В борьбу двух королевств вскоре оказались вовлечены и армии остальных людских государств. А вокруг циклопов, само собой, прибавилось целей, отчего они, яростно затопав ногами, стали ещё активнее вскидывать камни.

Стремительно падающие с неба куски скал убивали людей мгновенно. Но бывало, что уже и сами циклопы попадали под удары собратьев и валились на землю.

Эта ситуация дала Вииду возможность избежать прямого столкновения с рыцарями и разбираться с ними поодиночке. Так он уничтожил семнадцать противников, после чего в изнеможении свалился на колени.

Уровень его Здоровья опустился уже ниже тридцати единиц.

- У-уо.

- Осторожно!

Сейчас Виида мог убить кто угодно, но окружавшие его рыцари Промба и Мабона почему-то бездействовали. Один за другим они быстро отступали, с опаской поглядывая на небо.

Виид тоже поднял голову. И увидел далеко в вышине стремительно приближавшийся и так же быстро увеличивавшийся в размерах объект.

На него падал десятиметровый обломок скалы!

'Уж всяко лучше и достойнее, чем быть растерзанным стаей волков'.

Виид воткнул свой меч в землю и принялся спокойно ожидать.

Ба-бах!

Всё же он оставил отчётливый след в одном из самых ожесточённых сражений в истории, битве Палланка.

* * *

'Исторические хроники Версальского континента. Истинная битва Палланка.

То были времена, когда алчность и зависть достигли небывалых высот.

Люди вели непрерывные войны ради обладания рудами и металлами. Это заставило остальные расы сплотиться перед лицом общего врага, но так продолжалось недолго. Попав под влияние ведомых алчностью противников, они вскоре изменили своим намерениям и стали сражаться, лишь преследуя выгоду для своей расы.

Люди боролись за сферы влияния, за деньги и власть. Монстры же, всегда отличавшиеся большой плодовитостью, - за территории, стремительно распространяясь по всему материку, как ядовитые грибы...'

(Из новой, отредактированной версии, включающей ранее скрытые исторические факты о битве Палланка. Текст написан на древнем языке, расшифровать который дано только Авантюристам, обладающим знаниями Мастера в Лингвистике и Археологии).

'... В те времена монстры обладали значительным интеллектом, использовали грубый язык для общения и действовали большими группами.

В конце концов на равнине Джаксен развернулось решающее сражение за главенство на материке. Но победителей как таковых в нём не оказалось.

Среди малочисленных выживших в том жестоком сражении широко распространилась молва о действиях одного скелета-рыцаря. Поговаривали, он взял на себя защиту и спасение принцессы Реми из королевства Изран, обратившейся к нему за помощью. Этот рыцарь был невероятно смелым и обладал выдающимися навыками верхового боя. Однако он ввязался в схватку с такими сильными монстрами, что невольно был вынужден отдалиться ненадолго от принцессы, и та погибла вместе со своим верным конем.

После этого, говорят, охваченный сожалением и печалью рыцарь с ещё большей яростью кинулся в бой, где чуть позже в неравной схватке испустил дух с мечом в руке.

Равнина Джаксен, на которой всё и происходило, географически располагалась на территории королевства Промб. Она была широкой и плодородной, и славилась как самая большая житница Версальского континента. Но королевство

Промб пало, принадлежавшие ему территории растащили по кусочку соседние государства, и равнина перешла королевству Бреман.

По рассказам, тогда было собрано больше миллиона трупов монстров, людей и представителей других рас. Все они теперь покоятся в одной огромной подземной гробнице.

Затем несколько десятков поколений продолжало воевать ради пищи, и королевства, владевшие равниной, сменялись одно за другим. Со временем менялся рельеф местности из-за построенных людьми стен и крепостей, и постепенно исчезла и сама равнина Джаксен.

В наше время то знаменитое сражение на ней больше известно как битва Палланка; так его прозвали другие расы'.

'История Версальского континента'. Из записей о битве Палланка.

* * *

Ли Хэн предавался бесконечным сожалениям.

'Ох, если бы я возродился не Скелетом-рыцарем...'

Он всё ещё был очень обижен тем, что появился именно с этим классом.

Виды нежити сильно отличались друг от друга. В прошлый раз, будучи скелетом, Виид имел 'ранг босса'. Да, его физические характеристики были средними, однако он обладал воистину выдающимися магическими способностями.

Могущественной черной магией!

Благодаря навыкам некроманта он смог с легкостью переломить ход сражения. Достаточно было призвать и бросить в бой Дуллаханов, Скелетов и Рыцарей смерти!

Скелет-рыцарь же, в сравнении с прошлым, оказался совершенно несведущ в магии. Он слабел при солнечном свете и был полностью беззащитен против священной магии.

Одним словом, являлся нежитью, которую очень легко убить днём.

И как раз в это-то время суток, когда он был наиболее слаб, и происходила битва Палланка.

Со времен Земли Магии Ли Хэн всегда относился к рыцарям с большим радушием. Они славились невероятной силой и не боялись выходить на бой даже с самыми страшными противниками. В рыцарях не было ничего плохого.

И всё же Ли Хэн не скрывал своего разочарования.

'Если бы я только мог использовать заклинания...'

Обладай он способностями к некромантии, то блистал бы в битве Палланка. Ведь, учитывая масштабы сражения, для некромантов там было полное раздолье. Можно поднять мёртвых Циклопов, зомби и упырей. И даже призвать Скелетов-солдат и Скелетов-рыцарей!

Тем более у него имелся Посох падшего святого, так что всё прошло бы как по маслу.

'Хотя, вообще... Если подумать, то я бы не имел полного контроля над всеми видами призванной нежити. А ведь это могли быть какие-нибудь летающие твари или даже духи. Опасные уже для меня'.

Поскольку при его навыках вид призываемых существ не зависел от желаний, ему при использовании некромантии пришлось бы полагаться только на удачу.

Немного успокоившись, Ли Хэн принялся рассматривать имеющиеся у него предметы. Во время битвы он успел прихватить несколько неплохих вещей, которые после возрождения на Версальском континенте сам он использовать не будет.

'Лучше выставлю их на аукцион'.

Ли Хэн проверил характеристики каждого предмета, после чего зашёл на сайт аукциона и зарегистрировал товары для продажи.

Меч рыцаря королевства Промб. Начальная цена: 1 доллар.

Меч рыцаря королевства Мабон. Начальная цена: 1 доллар.

Доспехи прославленного рыцаря. Начальная цена: 1 доллар.

Перчатки с благословением. Начальная цена: 1 доллар.

Доспехи войны. Начальная цена: 1 доллар.

Шлем циклопа. Начальная цена: 1 доллар.

Он зарегистрировал на аукционе всё, что получил в битве Палланка. Да и среди вещей, добытых в Тодуме, попалось множество ненужных ему материалов и предметов. В сражениях с пегасами и единорогами такое было обычным делом.

Их, конечно, удалось бы сбыть в деревне Мора и даже, возможно, неплохо заработать. Однако все раздобытые мечи, доспехи и другие подобные предметы легче и выгоднее было

продавать через сайт аукциона.

Исключением стало оружие, которое Ли Хэн взял в награду от вампиров. Оно требовало для использования аж 440-ой уровень. Так что, даже если бы он его сейчас и попытался продать, всей реальной стоимости выручить всё равно бы не получилось.

Цену должна создавать конкуренция, так что Ли Хэн решил подождать, когда спрос на подобное оружие немного повысится.

'Прямо сейчас точно не продам... Ох, а тут же что-то писали о копье Паскрана!'

Ли Хэн нашел его в сокровищнице вампиров, но в последний момент решил не брать!

На сайте Ассоциации тёмных геймеров Ли Хэн видел как-то тему, где один игрок искал это оружие. Найдя нужное сообщение, он оставил к нему свой комментарий:

Это вы ищете копье Паскрана? Сколько вы готовы заплатить?

На этом Ли Хэн завершил все свои дела на сегодня.

А до конца дня ещё оставалась уйма времени.

'Хм... А ведь я не публиковал ничего на сайте Ассоциации уже больше ста дней'.

Для тёмных геймеров игра не была пятидневной рабочей неделей. Когда другие игроки отдыхали в реальности, им, наоборот, приходилось охотиться с ещё большим усердием, чтобы улучшить свои навыки.

Перед тем, как выключить компьютер, Ли Хэн создал на сайте Ассоциации ещё несколько тем, в которых выложил информацию о монстрах Севера. Там были путевые заметки, написанные им за время поиска Долины смерти вместе с Союн. Сведения о доступном пропитании, маршрутах и логовах чудовищ.

Для игроков, действующих в одиночку ради заработка денег и стремящихся убивать как можно больше монстров, всё это было невероятно ценным.

Ли Хэн отдал ровно столько, сколько получил со своего уровня доступа 'С'. В качестве вознаграждения за полученную ранее от Ассоциации тёмных геймеров информацию он понемногу делился тем, что знал сам.

Ещё раз просмотрев оставленные им сообщения, Ли Хэн направился на кухню.

'Раз выдался выходной, надо бы сделать кимчи'.

Приободрённый этой идеей, а также мыслью о том, что сможет лечь спать пораньше, он даже двигаться стал живее.

'Думаю, можно воспользоваться и обычной солью. Ведь дорогое не всегда означает качественное'.

* * *

На главную страницу сайта Королевской дороги сегодня зашло уже несколько миллионов игроков. Люди просматривали видео, выкладываемое в Зале славы в режиме реального времени.

- Гильдия Башня света вошла в пещеру Жестокого Урольба.

- Он уже вот-вот появится.

В состав этой гильдии входило свыше тридцати тысяч человек. И пусть среди них не было игроков с самыми высокими уровнями, они представляли собой достаточно внушительную силу.

И именно в их владениях располагалось жилище Жестокого Урольбы.

Он являлся боссом данной области, уникальным мифическим существом, возрождавшимся на Версальском континенте всего раз в месяц.

По мощи Урольба, конечно, не шёл ни в какое сравнение с Костяным драконом, но противником всё равно оставался очень опасным. Используемый им в бою электрический кнут мог, едва коснувшись игрока, полностью парализовать или же начисто лишить сил. К тому же босса слаженно защищало целое полчище различных мифических существ, и подобраться к нему уже само по себе было непростой задачей.

Чтобы осуществить это, гильдия Башня света провела масштабную мобилизацию игроков и лишь потом решилась приступить к походу.

- Мы пришли сюда восстановить справедливость на Версальском континенте. Трусливый монстр Урольб, не прячься и достойно прими бой. Я, Херт, пришёл сюда, чтобы расправиться с тобой! - грозно выкрикнул в сторону пещеры мастер гильдии.

И враг не заставил себя ждать.

А через мгновение вспыхнула битва!

Ради этого сражения участники гильдии Башня света не только одели лучшее снаряжение, но и сделали огромное пожертвование, чтобы получить благословение бога войны Тира.

'Нельзя упускать шанс приумножить нашу славу'.

До этого на Урольба пыталось охотиться всего шесть

гильдий. И только игрокам из Гермеса улыбнулась удача завершить всё успешно.

Так что сегодня гильдия Башня света не жалела сил, чтобы стать второй в этом списке и обрести новое влияние.

- Нам нужны сокровища, которыми владеет это чудовище с кнутом.

Игроков подгоняло нестерпимое желание поднять свои характеристики.

Вииду как скульптору для этого достаточно было создать Прекрасную скульптуру или какое-либо более значимое произведение. Но такова специфическая особенность его класса.

В случае же воина Слава и характеристики понемногу увеличивались, только если он преодолевал какую-нибудь опасность или успешно завершал охоту на монстров-боссов.

Но так происходило не со всякими боссами. Потому как врага ещё нужно было подобрать достойного, сражение с которым сделало бы честь любому, даже если пришлось бы погибнуть во имя достижения своей цели.

И Жестокий Урольб был именно таким противником.

Что же касалось других классов. У авантюристов, которые не являлись воинами, характеристики повышались, если они исследовали знаменитые могилы или подземелья. У священников усиливалась Вера, когда они лечили тех, кто находился на пороге смерти, или же когда спасали падшие души.

То же и в случае творческих профессий: художники повышали характеристики, рисуя картины; архитекторы - строя удивительные здания, а кузнецы - создавая достойное оружие или доспехи.

В этом и заключалось преимущество скульпторов и представителей других классов, которые занимались производством. Для получения дополнительных характеристик им не нужно было рисковать жизнью. Достаточно просто строить здания, создавать произведения или рисовать картины.

Никакой опасности.

И всё же усилия воинов тоже достаточно хорошо окупались, ведь они получали гораздо большее увеличение характеристик, а сверх того приобретали ценные военные трофеи.

- Ия!

- Уничтожьте Урольба.

- Ведите ближний бой, чтобы он не мог как следует замахнуться кнутом!

- Сражение на короткой дистанции - наше единственное спасение!

Воины стремительно атаковали Урольба.

А между тем из пещеры стали выбираться и другие монстры.

Каменные черви, живущие в толще скал, накинулись на священников и магов.

- Спасите!

- Помогите нам!

В тылу воцарился хаос, но воины, заблокированные Урольбом, уже не могли вернуться назад.

Собранное гильдией Башня света войско было огромным, однако, к сожалению, именно это и повлекло неэффективное управление. И всего за пару следующих минут потери составили более двух тысяч игроков.

Зрители Зала славы уже поняли, что наблюдают медленное и неотвратимое поражение очередной гильдии. Всё больше и больше монстров бушевало вокруг, в то время как число воинов стремительно сокращалось.

Лучшим же моментом сражения для всех стало наблюдение за тем, как последние воины уверяли друг друга, что непременно выживут, а через секунду провалились под пол, стискиваемые червями.

- Только время зря потратили.

- Напрасно ждали.

- Хоть это и первая охота гильдии Башня света на босса, но что-то она слишком уж легко развалилась.

Люди не скрывали разочарования.

Но тут один из зрителей зашёл на сайт аукциона и сразу же отписался в комментариях под трансляцией уже практически завершённой битвы:

- Виид! Виид снова объявился. Посмотрите его профиль на сайте аукциона!

Новость о том, что знаменитый Виид выставил на продажу оружие рыцарей королевств Промб и Мабон, а также шлем циклопа, распространилась со скоростью молнии.

- Как так?!

- Где же Виид? Чем он сейчас занимается?

Множество восторженных фанатов Виида тут же собралось на сайте.

После схватки с Костяным драконом о нём долгое время ничего не было слышно. Он таинственно исчез, занявшись чем-то наверняка не менее интересным, но это только подогревало любопытство людей.

И тут он вдруг опять зарегистрировал товары на аукционе.

- У всего оружия выдающиеся характеристики.

- Гляди, аукционная цена уже преодолела пятьсот долларов.

- Это точно Виид. О боже, он охотился на Циклопа!..

Неужели в одиночку? Нет, наверное, был с кем-то в группе.

- Он всегда действовал в одиночку. Хоть Циклоп и сильный монстр, Вииду даже в охоте на дракона не нужен был помощник.

- Кх-х! Я должен увидеть эту битву!

Образ Виида, сметающего противников, как ураган, не выходил у людей из головы.

- Но где находится это королевство Промб?

- А я ничего не знаю и о королевство Мабон.

- Это что, новообразованные северные поселения?

Люди стали интересоваться, где же находятся названные королевства. Очень быстро самой популярной версией стало, что это новообразованные поселения севера. Но те из игроков, что там уже находились, утверждали, что подобных королевств там нет.

Спустя некоторое время кто-то дал точный ответ.

- Промб и Мабон. Это древние королевства, которые существовали тысячу лет назад.

- На самом деле? В это невозможно поверить.

- Стопроцентный факт. Так записано в истории Версальского континента.

И тогда один из игроков процитировал отрывок из исторических хроник.

Так люди узнали о королевствах Промб и Мабон. Ведь большинство из них, в отличие от Виида, даже не задумывалось изучать историю игры.

- Как оружие древних королевств?..

- Действительно, что же это было за путешествие? Поиск древних сокровищ? Экспедиция в затерянные подземелья?

- Кх-х! Хочу это увидеть. Хочу увидеть.

Любопытство людей достигло своего предела. Оно мучило их, не давало ничем заниматься. Все были буквально переполнены нетерпением.

Поэтому снова и снова неутомимо заходили на сайт КМС Медиа.

- Вы знаете что-нибудь о путешествии Виида?

- Он посещал древние королевства?

- Вы планируете показывать его приключения? Если да, то начните завтра же.

- Я верю в способности КМС Медиа. Мне очень нравится ваш канал, и я буду ждать. Как только смонтируете, непременно выдавайте в эфир!

Телезрители упорствовали и в буквальном смысле засыпали сообщениями сайт компании!

* * *

Сотрудников КМС Медиа поджимало время.

- Подумать только, ночное дежурство!

- Закажу ужин сюда. Ведь до того, как всё отредактируем, пойти домой не сможем.

Они едва сдерживали слезы, потому как вновь предстояло приступить к работе.

Особенность видео о путешествии Виида состояла в том, что даже если отдельно вырезать одни только сцены битвы Палланка, получалось как минимум несколько часов эфира.

Встреча с принцессой Реми, безумная скачка на белом коне, штурм вражеских рядов, воздушное сражение и всё остальное вплоть до битвы рыцарей с циклопами!

Видео содержало множество эффектных сцен, которые нельзя было пропустить.

Это же историческая битва Палланка!

Помимо того, что нужно было показать действия Виида, а также появлявшиеся во время сражения умения и предметы, необходимо было вдобавок ещё и предоставить информацию о монстрах.

Так что члены группы вещания споро взялись за дело.

Пока не вышла последняя редакция видео, команда исполнителей стала выполнять всевозможные приготовления. Сценаристы просматривали изображения, составляли и правили тексты; дикторы клевали носом, заучивая информацию о битве.

Син Хемин ещё раз пробежалась глазами по тексту, который должна была произносить.

- Благородное и полное опасности сражение Виида! Мы представляем нашим телезрителям захватывающую и вызывающую восторг битву Палланка, в которой оказалось место и романтической истории о принцессе.

* * *

- Ко-ко-ко!

Наполовину жаренная, наполовину в специях!

Курица, которую Ли Хэн подарил Союн, отказывалась сейчас что-либо есть.

Медсестры приносили рис, манную кашу, кунжут, специализированный корм, но всё было тщетно.

- Почему ты ничего не ешь?

- Так ты совсем оголодаешь, до смерти.

Медперсонал встревоженными взорами посматривал на птицу в больничной палате Союн. Все волновались за девушку.

Если юная и добрая Союн увидит, как умрёт курица, о которой она так заботилась, это может привести к ещё одной глубокой ране.

Сейчас Наполовину жаренная, наполовину в специях, окончательно обессилев, лежала не двигаясь.

- ...

Союн сидела рядом и с жалостью поглаживала ее. Сделать что-то большее, чем это, она не могла, и оттого ей было вдвойне горше.

- Ты хочешь вернуться к хозяину?

Взгляд Союн совсем погрустнел. Она думала о том, что привозить курицу сюда было ошибкой. Ведь ее никто не любит! Она даже не смогла добиться доверия и любви от курицы.

'Ли Хэн. Нужно отвезти её тому человеку'.

Союн решила, что пришло время вернуть курицу. Но та, будто что-то почувствовав, вдруг закричала, вцепилась в свой насест и стала сильно сопротивляться.

Она совершенно не хотела уходить!

Увидев подобное поведение, медсестры были не на шутку впечатлены.

- А курицы, оказывается, умные. Чувствуют и мыслят получше некоторых людей.

- Она, конечно, скучает по дому, но новая хозяйка добрая, и курица это отлично понимает. Вот только хорошо бы хоть чуть-чуть её покормить...

В то время, пока опечаленные медсестры и пациентка грустно смотрели и ничего не делали, Наполовину жаренная, наполовину в специях немного подуспокоилась и заснула.

Тишину в палате прервала открывающаяся дверь. Внутрь вошла ещё одна медсестра с подносом, на котором находился обед для Союн. Это была богатая витаминами свинина с овощами.

- Ко-ко-ко!

В тот же миг курица неожиданно вскочила и, встряхнув перьями, подлетела к тарелке.

И начала клевать мясо!

Тук-тук-тук.

Она так бешено стучала клювом, что казалось, вот-вот продырявит тарелку.

- ... !

Съев огромное количество мяса, довольная Наполовину жаренная, наполовину в специях вернулась назад и опять уснула.

'Я слышала, что курица может есть мясо, но...'

'Курицы точно такие же животные. Они как свиньи'.

Медсестры приняли случившееся как данность. А вот Союн впала в глубокие раздумья.

'Я всегда хотела, чтобы меня любили, но никогда ничего не делала первой'.

Единственным человеком, с которым она чувствовала себя комфортно, был Ли Хэн. В Королевской дороге безо всяких просьб он готовил для неё вкусные блюда. И не только в игре - в недавней поездке он тоже о ней заботился и кормил!

Но она никогда его не благодарила.

'Я ничего не могла ему дать'.

Союн чуть качнула головой. Она захотела измениться.

'В следующий раз... Я приготовлю что-нибудь ему'.

Ей было известно, где именно в университете Ли Хэн обедал.

'Я сама... приготовлю и принесу обед. Я хочу этого'.

Продумывая меню, Союн вновь глубоко ушла в себя.

* * *

- Эй, кушать.

Ли Хаян вышла во двор.

Обязанности по уходу за курицами, которыми раньше занимался Ли Хэн, теперь легли на её плечи. Она сама настояла на этом, убедив брата, что сможет вовремя давать им корм, и тот не смог ей отказать.

Ли Хаян выполняла эту работу с удовольствием.

- Сегодня у нас рёбрышки.

- Ко-ко-ко!

Косточки с небольшим количеством оставшегося на них мяса первой стала клевать Яйцо вкрутую. Вскоре к ней присоединились Глазунья, Наседка, Варёная, Жареная и вновь обновлённая Наполовину жаренная, наполовину в специях. А затем - и цыплята, которые совсем недавно вылупились! Ранее оберегающая их Наседка кормила малышей вкусными червячками, но сейчас они подросли и тоже крутились возле рёбрышек.

- Как по-семейному.

Ли Хаян была счастлива.

Курицы и цыплята дружно собрались вокруг рёбрышек. Это было таким милым зрелищем!

После того, как птицы поели, на земле осталось ещё много костей. И чтобы не разбрасываться едой, Ли Хаян подозвала ещё

одного прятавшегося рядом нахлебника.

- Супчик, сюда.

Прятавшийся в кустах пёс сорвался с места! А оставшиеся на земле кости стали его добычей.

Собаку звали Супчиком!

Ли Хаян принесла его из окрестностей ещё маленьким щенком и очень сильно полюбила.

- Совсем изголодался.

Девушка ласково погладила пса по голове. Вообще-то, она знала, что лучше не гладить собак, когда они едят, но Супчик воспринял это нормально.

- Гав-гав!

Он, наоборот, словно напрашиваясь на дополнительную ласку, отвлёкся от рёбрышек и лизнул хозяйку.

Пес был необычайно умным: он охотился на птиц и не гадил рядом с домом.

Каждый раз при виде него на лице Ли Хаян появлялась улыбка.

- Наш Супчик такой добрый.

Бесконечно мирная картина: счастливая девушка и её собака.

Вот только пёс ничего не забывал.

Он прекрасно помнил, как подозрительно блестели глаза маленькой Ли Хаян, когда она давала ему кличку!

Глава 4. Возвращение Виида

На стене гильдии наёмников красного щита в поселении Мора пестрели многочисленные объявления.

- В чём дело, что случилось?

- Что, есть что-нибудь стоящее?

Только что вернувшиеся с охоты игроки столпились около стены с вывесками.

Разыскивается: Первый МЕЧ

Награда: 550 золотых.

За преступления: Распущенность, убийство, бегство.

Внешность: Довольно пожилой. Телосложением похож на варвара. Известно, что носит чёрные, дурно пахнущие доспехи.

Сила: Достаточная, чтобы сражаться на равных с Адским лордом рыцарем. Обладает выдающимися Силой и способностями.

Примечание: Убивал людей для вампиров.

Последнее место обнаружения: южный вход Моры.

Разыскивается: Второй МЕЧ

Награда: 548 золотых.

За преступления: Распущенность, убийство, бегство.

Внешность: Постоянно смеётся неприятным смехом. Имеет очень гибкое тело. Известно, что носит чёрные, дурно пахнущие доспехи.

Сила: Достаточная, чтобы сражаться с пятью викингами и одержать победу.

Примечание: Убивал людей для вампиров.

Последнее место обнаружения: южный вход Моры.

Первый, Второй, Третий… И так можно было дойти до Пятьсот пятого МЕЧа.

На самом деле описание внешности в подобных объявлениях не имело такого уж большого значения. Имена

разыскиваемых и так висели над их головами, ярко переливаясь красным цветом. Это было платой за злодеяния, свершённые во время выполнения поручений вампиров.

- Вчера эти парни неожиданно тут объявились, однако потом так же быстро исчезли.

- Я видел, как они срочно отправлялись на юг.

Многие игроки стали очевидцами этого события.

А некоторые из них даже попытались перехватить парней с красными именами. Соблазнённые вознаграждением, увеличением Славы и очков расположения гильдии наёмников, а сверх того, если повезёт, и возможностью получить экипировку нарушителей, игроки вставали у них на пути.

- Эй, да что это?

- Мы совсем не такие.

- Ох! Чёрт! Девушка!

- Кхм. Она хотела меня убить!

МЕЧи, видя, что такое внимание девушек ни к чему хорошему не ведёт, продолжили свой бег. У наблюдавших же этот сумасшедший рывок игроков отпало какое-либо желание их догонять.

Вообще, в Море имелось достаточно большое число игроков, по уровню и силе превосходивших даже Первого. И одного-двух нарушителей они могли бы просто окружить и заблокировать. Однако из-за того, что МЕЧей появилось сразу много, и вели они себя весьма странно, игроки растерялись и дали им разбежаться.

Тем временем...

К западным воротам Моры подходил ещё один игрок с красной меткой над головой.

- Вот те на, убийцы совсем страх потеряли. Этот собирается зайти в город.

- Он сумасшедший?

Пусть Мора и не имела собственной армии, зато за её безопасностью бдительно следили паладины расположенного тут ордена Фреи.

- Чёрт. А я только хотел его убить. Потерял такой шанс...

Всем было известно, что паладины Фреи не знали прощения. Купцы и авантюристы, слонявшиеся по поселению, с интересом поглядывали за происходящим. Ещё чуть-чуть, и убийца будет атакован. И всем было прекрасно известно, на примерах забредавших в окрестности Моры монстров, как паладины разбираются с противниками.

Стоило только убийце подойти поближе, как охранявшие вход воины выхватили свои мечи и, высоко подняв их над головой, гордо и неожиданно для всех синхронно прокричали:

- Мир и гармония во имя богини!

Убийца ответил тем же:

- Мир и гармония во имя богини.

Так он прошёл в поселение, не встретив ни малейшего сопротивления со стороны паладинов.

Человеком, вошедшим в Мору, был Виид.

Попутешествовав по царству вампиров и пройдя тренировочный зал среднего уровня, он снова вернулся на Версальский континент. И теперь, идя по улице, Виид с интересом наблюдал разбегавшихся от него во все стороны людей.

- Да в чём дело?

- Что случилось?!

- Убийца. Убийца в деревне.

- Как? Пусть тут и плохо с солдатами... но паладины ордена никуда же не пропали.

- Ну, не знаю. В это трудно поверить даже мне. Но паладины его просто пропустили.

Психология толпы - страшная вещь: начав расступаться от входа в деревню, игроки так и продолжили это делать до центральной площади. При этом многие из них ещё и стали следовать за столь храбро расхаживающим по деревне убийцей.

Виид медленно осмотрел центральную площадь.

'С тех пор, как я уехал в Тодум, довольно многое изменилось'.

Это произошло благодаря огромнейшему инвестированию в двести шестьдесят тысяч золотых!

Центральная дорога была выложена синим камнем, позволявшим удобно катиться повозкам торговцев. И хотя стоила она немного, увидеть подобную в какой-либо другой деревне было практически невозможно.

Также в поселении завершили строительство таверны, кузницы, торговых лавок и текстильных производств. Церковь ордена Фреи вообще виднелась издалека. А новенькие здания гильдии наёмников и местной дружины уже до упора заполонили игроки.

И вряд ли подобное можно было увидеть в какой-нибудь другой северной деревушке.

'Людей стало действительно много'.

Вообще, ещё до отъезда Виида в королевство вампиров, Мору посещало довольно много игроков. Однако сейчас, после распространения слухов о Башне света и постройки новых, важных для игроков объектов, поселение, несомненно, стало

опорным пунктом для исследования севера, и от людей просто не было отбоя. Хотя их всё же было не так много, как в столице королевства Розенхайм, где когда-то начинал свой путь Виид.

В поселении также был построен водный канал, воду в который провели из реки. По центру канала возвышался широкий искусный мостик в форме арки, вокруг которого расположилось множество скульптур и других произведений искусства.

Культурное развитие Моры не прекращалось ни на минуту ввиду тех активных инвестиций, что делал покорённый правителем-скульптором староста.

Виид же был в полном восторге от окружавших здания прекрасных работ.

'И всё же нет более подходящего недорогого украшения, чем произведение искусства'.

Дешёвые произведения искусства! Ведь по-другому и быть не могло, так как труд творческих профессий был самым низкооплачиваемым в игре по мнению Виида.

Шагая по новенькой главной улице поселения, он с удовольствием наблюдал туристов, которые позировали перед разнообразными скульптурами, картинами и постройками. Ведь потраченные ими деньги активизировали экономику Моры и в результате, разумеется, так или иначе попадали к нему в карманы.

Так что Виид радовался не просто так. Он смотрел на каждого туриста с точки зрения денег. И его радость была сродни радости служащего налогового госдепартамента, видящего новорождённого! Или же чувствам ростовщика, который с улыбкой встречал впервые пришедшего взять взаймы клиента.

Дойдя до бурлящей людьми площади, Виид нашёл себе свободное место и неспешно, с наслаждением усталого человека опустился на землю.

- Продаю собственноручно сделанные предметы. На заказ: шью, кую оружие и доспехи, вырезаю скульптуры и даже, хоть в этом я и не силен, могу нарисовать вам картину. Давай! Налетай! Любую работу заказывай.

Виид с меткой убийцы спокойно продавал свой труд на главной площади Моры!

Окружавшие же его игроки стояли с такими лицами, словно им дали под дых.

- Не понял, что это за фигня?!

- Я думал, он делает что-то одно. Так он портной, кузнец или же скульптор?

- Такое и представить трудно. Какое-то безумное сочетание, под стать его владельцу.

Игроки не скрывали своего испуга. То, как Виид со статусом убийцы спокойно расхаживал по главной улице Моры, весьма сильно подействовало на сознание людей.

'Один из ранговых игроков, о которых я до этого только слышал!'

Версальский континент был настолько обширен, что встретить игрока, входящего в десять тысяч лучших, было довольно сложно. Всё потому, что даже в густонаселённом центре игроки находились не только в городах и крепостях, но и в подземельях, охотничьих угодьях и отдалённых небольших деревушках.

'Поди, он очень сильный'.

'Он же не нападёт на меня внезапно?'

Но даже испытывая довольно сильный страх, игроки продолжили следовать за Виидом по пятам, чтобы в конце, на площади, оказаться полностью обескураженными тем фактом, что в действительности им совершенно не стоило переживать.

Всё это произошло из-за недопонимания действий паладинов. Ведь именно та обходительность, с которой они дали ему пройти, напрочь отбила у всех любые мысли о нападении.

В то же время, нападая окружающие игроки, Виид оказался бы в довольно незавидном положении, из которого едва ли сумел бы выйти живым. Ведь в Море практически не было новичков. И пусть с высокой вероятностью тут не находилось никого, кто оказался бы по уровню выше Виида, всё же, при абсолютном численном превосходстве зрителей, стоило кому-то одному схватиться за клинок, как это тут же привело бы к опаснейшей ситуации.

Однако Виид не предоставил никому повода для нападения. Хотя в действительности в этом плане имел довольно обширный опыт. Ещё во времена Земли Магии он убивал любого, кто хоть капельку не приходился ему по душе. Виид убивал пытавшихся облапошить его торговцев. Порочных, собиравшихся отобрать его место охоты феодалов. И даже одну влюблённую парочку, что так не вовремя ворковала в одном из уголков зачищаемого им подземелья. Те же, кто вызывал его на бой, были растоптаны в пыль так, чтобы даже и мысли у них не возникало о будущем реванше.

В общем, за плечами у него имелся даже подобный опыт, пусть нарочно прославиться злодеем он и не намеревался.

'Сейчас ни в коем случае нельзя раскрывать тот факт, что я - тот самый Бог войны'.

Известность, приобретённая Виидом в Земле Магии, была огромной.

И на Версальском континенте значимость этого имени, прогремевшего, благодаря телекомпании, на весь мир, была не менее колоссальной, вызывавшей уважение и зависть самых разных игроков.

В связи с чем он уже сейчас стал мишенью для многих.

Ведь тот, кто убьёт Виида - какую славу он приобретёт в тот момент?!

И это были не только уязвлённые игроки из Земли Магии - множество новых, сильнейших героев Версальского континента тоже уже точили свои клинки для чёрного дела.

Те, кто хотел бы отобрать кусочек славы Виида, крутились повсюду, и он не мог позволить себе раскрыться. А это было не так-то просто, ведь гильдии Информаторов, Наёмных убийц и даже Тёмных геймеров днём и ночью собирали любые крупицы информации о его местонахождении.

И если завтра по какой-то причине тайна личности Виида раскроется, уже где-то через час несколько сотен высокоуровневых игроков один за другим бросят ему вызов. Известные же гильдии могут вообще выступить огромными составами, чтобы уж наверняка победить и расширить границы своей силы, влияния и славы.

Не являясь мифическим существом или легендарным боссом, Виид тем не менее являлся лакомым кусочком для многих. И сопровождающие его звания 'Бог войны' и 'Непобедимый воин' стали причиной вечной осторожности, словно при хождении по льду. И он не мог позволить себе ошибиться, ведь если для большинства Королевская дорога была средством для хорошего времяпровождения, то для него она стала вопросом существования.

'Вот потому-то с сытыми и обогретыми иначе нельзя. Живя зажиточно и беззаботно, они не понимают, насколько сильно мучают таких, как я, - 'слабых'. Откуда в этом мире взяться порядочным, добрым и честным людям?!'

В этот момент одна девочка-подросток вдруг вскинула вверх руку.

- Простите.

- Да?

- Мне бы хотелось заказать новый комплект одежды... Мантию по последней моде, и чтобы идеально сидела по фигуре. Ещё бы неплохо, чтобы была высокая магическая защита.

Девочка делала заказ как-то неуверенно.

Но Виида это не смущало. Он не торопясь раскрыл сумку и посмотрел на имевшиеся там материалы. Вообще, конечно, он помнил назубок все виды и количество находившихся сейчас у

него на руках материалов. Но вспомнив о каком-то одном, всё же решил себя перепроверить.

- У меня есть шкуры пегасов и единорогов. Ещё кожа специальной вампирской выделки. К сведению, ты можешь использовать и свой материал, но плата за будущую починку немного возрастет.

- Кожа специальной выделки?

- Да. Кожа, использовавшаяся для манто вампиров. Я могу раскроить манто и по новой сшить из него одежду. Наверное, низ мантии не стоит сильно укорачивать, ведь это повредит защите, и талию, её надо сделать так, чтобы вплотную сидела по фигуре, верно?

Где-то на втором среднем уровне шитья Виид получил новый навык - 'Извлечение материала'! Имея на руках готовый предмет, он мог его распороть и сделать из получившегося материала какое-нибудь новое одеяние.

Конечно, сделать очень хорошую вещь, не говоря уже лучше прежней, было трудновато, однако это всё равно позволяло создавать разнообразную и необходимую в данный момент одежду, что являлось неоспоримым плюсом.

Виид заранее разогрел клиента, чтобы перейти к следующему этапу:

- Цена материала зависит от рыночной стоимости. Оплата же работы составляет десять золотых в час.

Оглашение подобного уровня цен стало достаточным, чтобы вызвать у окружающих возгласы удивления и неодобрения. Один же из стоявших позади парней незамедлительно высказал собственное к этому отношение:

- Десять золотых - слишком дорого. Здесь полно портных, которые берут гораздо меньше. А ты... Ты просто грабитель!

И хотя это было сказано с большой долей иронии, его слова нашли отклик у окружающих людей.

- Верно. Вот потому-то ты и стал убийцей.

- Точно-точно. Бесстыдно требовать такую грабительскую цену.

На самом деле для умелого портного плата в десять золотых не являлась таким уж большим запросом. Ведь обладатели воинских классов могли за то же время заработать намного больше денег.

Однако, благодаря высокой конкуренции среди ремесленников и из-за снижения стоимости распространённых материалов, редко кто требовал подобную цену.

Собравшиеся вокруг игроки потеряли интерес и уже было начали уходить..

Как Виид тут же продолжил:

- Я достиг среднего уровня в швейном и кузнечном навыках и высшего - в Ремесле. Любая созданная мною вещь имеет максимальную Прочность. Поверьте и поручите мне лишь один заказ.

Реакция людей сразу изменилась.

- Средний уровень швейного мастерства, средний уровень кузнечного и высший - Ремесла? Что, неужели на Версальском континенте есть подобные люди?

- Да это невозможно! Такая комбинация - это же уму непостижимо.

- Он что, весь день сидел в пещерах и развивал лишь одни производственные навыки?

- Но, судя по экипировке, похоже, уровень-то у него есть. Но вот чтобы в игре появился человек, достигший высших уровней Ремесла...

- Точно. Быть такого не может, чтобы подобный мастер был никому не известен. Это лжец, просто наглый лжец.

- Но постойте-ка, имя-то у него Виид. Случайно, он не тот скульптор?

Сейчас имя Виида ярко светилось у него над головой красным светом. Потому как по правилам мира игры убийцы не могли скрыть свою личность.

- Если это скульптор Виид, то значит, этот парень носит титул графа и является правителем Моры, так, что-ли?

- Да это же тот игрок, что очень давно достиг среднего уровня в скульптурном мастерстве. Он ещё недавно отправился путешествовать в королевство вампиров Тодум...

- Похоже, он вернулся.

- Вернулся правитель Моры!

Скульптор Виид во всех районах Версальского континента был довольно-таки известен. По меньшей мере, тут, в Море, его знали все, так как было довольно интересным фактом то, что правителем является скульптор.

- Неудивительно тогда, что паладины ордена Фреи его не убили.

- Так вот почему жители, даже видя метку убийцы, дружески улыбались!

Отношения между правителем и жителями Моры были очень сердечными. Слава на Версальском континенте напрямую равнялась силе!

Девушка, прояснившая для себя все вопросы, со страстью кинулась к Виду.

- Сделайте мне мантию!

А за ней потянулись и все остальные игроки со своими заказами.

- И мне сделайте. Только ботинки. А есть варианты? Сделайте их максимально легкими.

- А мне бы хотелось, чтобы вы сшили жилетку... Я по классу Воин. И мне нужна такая, чтобы было удобно носить под доспехами.

Достигшие среднего уровня навыка шитья портные, как и прежде, были довольно редкими, и уж тем более их не было тут, среди игроков, собравшихся исследовать опасный север. По этой же причине большая часть людей одевалась посредством трофеев или же покупки нужных предметов в лавках торговцев.

Но теперь, раз в поселении нашелся игрок со средним уровнем навыков кузнеца и портного, у людей появилась возможность использовать залежавшиеся материалы для создания чего-то действительно ценного.

Хотя в их головы так до конца и не укладывалось, как Виид мог обладать высшим уровнем Ремесла.

- Мне меч.

- Хочу заказать щит с повышенной прочностью. Вы можете такой сделать?

Предметы, заказываемые игроками, были самыми разнообразными, и Виид, используя материалы, добытые им в Тодуме, лихо принялся зарабатывать и одновременно развивать уровни мастерства в навыках.

- Простите... но я знаю вас как скульптора, - неуверенно произнёс подошедший поближе парень.

- Это верно, - ответил Виид, постукивая молотком.

Уже наступил вечер, и желающих что-либо заказать осталось немного. И всё же отдыхать ему было некогда, ведь предстояло ещё выполнить все заказы, полученные утром и днём.

- Тогда... не могли бы вы вырезать мне цветок? Я хочу подарить его своей девушке.

- ...

Сейчас у Виида имелась куча денежных заказов, так что подобная просьба ему не слишком понравилась.

- Честно говоря, я немного занят, поэтому даже и не знаю, смогу ли выполнить ваш заказ раньше, чем к завтрашнему вечеру...

То ли заметив легкое недовольство Виида, то ли ещё что, но парень быстро протянул какой-то тёмный предмет.

- Это Чистое железо. Я собираюсь расплатиться именно им.

Подобный металл имел намного более высокую прочность,

чем простое железо.

Виид молниеносно схватил руку парня

- Я сделаю всё прямо сейчас!

- ...

Разве скульпторы не должны жить на деньги за свой труд?! Виид никак не мог отказаться от заказа со столь высокими чаевыми, ведь всё остальное и сравниться по цене не могло.

'Ну, может, я немного поторопился. Ведь к работе скульптора мне не привыкать'.

Виид покопался в сумке и достал кусок дерева, из которого собирался вырезать цветок. Подобного уровня работы для него были уже настолько привычным делом, что он даже мог бы изготавливать их с закрытыми глазами.

Однако, едва принявшись за создание цветка, Виид вновь услышал навязчивый шёпот неизвестных существ.

- Сделай меня.

- Вырежи нас!

- Человеческий скульптор, ты сможешь это!

- Я сказал, быстро делай нас!

С того момента, как Виид достиг пятого высшего уровня скульптурного мастерства, неведомые голоса во время работы постоянно преследовали его.

Однако теперь они не ограничились лишь мольбами

- Если ты нас не спасёшь...

- Если ты не дашь нам жизнь...

- Глупому скульптору лучше будет умереть...

Внезапно Виид воспламенился.

Пламя моментально разгорелось, полностью охватив его тело.

Всё это происходило глубокой ночью в самом центре Моры.

На вас наложили Проклятье огня.

Вы получаете постоянный урон от пламени.

Прочность всех одетых в данный момент вещей понижается.

Виид горел. Его Здоровье понижалось на триста с лишним единиц в секунду. Деревянный же цветок, что он только начал вырезать, тут же сгорел дотла.

- Каменная кожа!

Виид рефлекторно использовал защитный навык, и скорость снижения Здоровья понизилась на шестьдесят пять процентов.

- Вау! Посмотри на того человека!

- Красиво.

- Как он это делает?

Площадь Моры снова загудела.

Благодаря Виду, ставшему отличным зрелищем для развлечения людей!

- Как ярко!

- Какой огонь краси-и-ивый.

Наблюдавших за Виидом и огненным зрелищем игроков собралось немало. Но, к счастью, среди них оказались и добросердечные паладины. Те сразу же догадались, что происходит что-то нехорошее, и дружно начали творить святую магию.

- Лечение!

- Восстановление!

- Круговое исцеление!

Снова и снова Виид подвергался целым сериям паладинских заклинаний.

- Железная защита!

- Святой щит!

Своевременно использованные защитные заклинания всё же смогли потушить пламя.

Но Виид был в отчаянии.

- Теперь, похоже, я действительно всё испытал.

Путь непрекращающихся испытаний во время становления скульптором! Кто бы мог подумать, что дорога данного класса будет настолько разнообразной.

Когда Виид снова принялся строгать дерево, на него наслали ледяное проклятье. И хоть тело едва поддавалось из-за охватившего ужасного холода, он пусть и медленно, но завершил работу.

- Спа... Спасибо, - сказал заказчик и тут же поторопился исчезнуть.

В это время Виида уже поливал дождь. Только над ним, и ни миллиметра в сторону, висела чёрная туча, раз за разом гремевшая раскатами грома.

Дыщ! Бабах!

Те игроки, кто находился на площади, отошли на всякий случай подальше в сторону.

- Странные вещи происходят вблизи того человека.

- Похоже, это проклятый игрок.

- Тс-с. Молчите и не думайте приближаться. А то ещё и на вас перекинется.

И всё же, благодаря помощи паладинов, Виид стойко пережил все испытания. И даже на пробу взялся вырезать ещё

несколько мелких работ. Но каждый раз, когда он это делал, что-нибудь происходило: его воспламеняло, травило ядом, поливало дождем, или же земля только под ним ходила ходуном.

* * *

Мастерство навыка шитья выросло на 0.1%

Виид на какое-то время решил отказаться от скульпторских поручений и полностью сосредоточиться только на заказах по шитью или кузнечному делу. Благо при этом он накапливал ценный опыт, деньги и Славу!

Созданные кропотливым трудом вещи имели более выдающиеся параметры, чем обычные предметы, так что без особых трудностей он смог получать хорошую оплату.

Хотя не меньшую роль играло в этом и его красноречие, которое признавал даже Манауэ. Великолепный дар убеждения, без сомнения, мог быть приравнен к ещё одному уникальному навыку Виида.

- Этот комплект одежды - не чета тому ширпотребу, что встречается в продаже по бросовым ценам. Вы сказали, вас зовут Седона? Так вот, эта одежда сделана исключительно под ваши размеры, Седона. Она изящно повторяет линии груди, талии и бедер. И так как сделана из высококачественной шкуры пегаса, то имеет превосходные Защиту и Прочность. Эта одежда как минимум десяток раз спасёт вашу жизнь, Седона.

- А сколько она стоит?

- Стоит?.. По правде говоря, цену так сразу не определить. Но раз вы доверились мне и ждали, то можете заплатить столько, сколько посчитаете нужным..

Виид посмотрел на покупательницу и стал ждать ответа.

Хороший человек в приподнятом настроении с удовольствием платил за ценный товар довольно крупную сумму. И Виид, благодаря этому, с лёгкостью получал из ничего лишнюю прибыль.

Но так торговать выходило не всегда. Прижимистым людям он продавал предметы ровно за столько, на сколько они договаривались заранее.

В своей работе Виид использовал как материалы игроков, так и свои, добытые за время пребывания в Тодуме. Последние

были даже предпочтительнее, поскольку цены на кожу и железо в Море были гораздо выше, чем на богатом товарами Центральном материке.

Так что, сплавляя сейчас имеющиеся у него материалы по местным ценам, Виид играючи заполнял свои карманы сверкающими золотыми. И в отличие от времени, когда он торговал только скульптурами, сейчас он с лёгкостью захватывал внимание публики, зарабатывал огромные деньги и при этом ещё и повышал мастерство навыков.

Со стороны это выглядело очень впечатляюще!

'Раз уж дела так идут... Возможно, мне стоит завязать с искусством и полностью переключиться на простой ремесленный труд?!'

Но даже когда Виид погрузился в тяжёлые раздумья, его руки не знали отдыха, а голова точно подсчитывала прибыль. Изготавливая доспехи, он поразительно чётко выполнял целый ряд действий, относившихся уже к следующему в очереди заказу, будь то расчёт необходимого количества материала, оценка его стоимости или даже поиск тех слов, что повысят настроение клиента.

Изготовленные же доспехи и одежда, в силу своих превосходных параметров, порождали новые волны слухов, что приводило к ещё большему ажиотажу среди игроков.

- Ты посмотри... Посмотри на это. Прочность превосходная.

- Это как же он выполняет работу, что прочность мантии становится сравнима с доспехами?!

Люди с радостью покупали даже созданную из дешёвых материалов простую одежду. И не только потому, что Виид заговаривал их, но ещё и из-за того, что продавал предметы сам правитель Моры. И за возможность получить вещь из его рук многие готовы были переплачивать.

Избавившись подобным образом от большинства своих материалов, Виид смог поднять навыки шитья и кузнечного дела на следующий уровень. Ну, и вместо того, чтобы сдать всё по бросовым ценам в лавки, он собрал огромную прибыль в размере трехсот сорока тысяч золотых.

И если бы в Тодуме он охотился один, то никогда не смог бы заработать подобную сумму. Ведь значительную её часть составляли материалы, подаренные ему МЕЧами в благодарность за созданные костяные доспехи и луки.

Но всё равно за эти несколько дней Виид смог заработать больше, чем когда продавал сокровища империи Нифльхейм.

Кроме того, популярность скульптора Виида достигла невиданных высот.

- Здравствуйте, мы приехали сюда из королевства Розенхайм, чтобы отведать вашей травяной каши!

- Вы, случайно, не собираетесь создать что-нибудь наподобие Пирамиды? Тогда при строительстве мне удалось получить действительно много Славы и очков расположения королевства...

- Нам даже не обязательно задание сложности В, сойдет и С. Если вы сварите и угостите хотя бы одной порцией травяной каши, лично я буду работать до потери пульса.

Неожиданно для себя Виид обнаружил в Море довольно много игроков, участвовавших в строительстве королевской усыпальницы Розенхайма. И каждый раз, когда они обращались к нему со своими просьбами, он чувствовал большое удовлетворение.

Стоило только Вииду закончить торговлю, как к нему подошла группа паладинов ордена Фреи, из-за спин которых появился Альберон. Юный священник кивнул своим мыслям и плавно перекрестился.

- Уважаемый Виид, за это время у Вас накопилось немало грехов.

Виид ответил начистоту.

- Это правда. Так получилось, потому что я был вынужден спасти вампиров...

В прошлом, когда они вместе выполняли задания, Альберон, не задумываясь, разговаривал с ним на 'ты', но сейчас он так переживал и сожалел, что невольно перешёл на привычную вежливую форму общения.

- Чтобы там ни случилось... - медленно произнёс он с беспокойством на лице. - Я знаю. Всё это следствие вашей безграничной человечности.

- ...

- Несомненно, гнусные вампиры раскусили вашу, Виид, добрую натуру и, должно быть, слёзно умоляли им помочь. И раз вы говорите, что спасали этих тёмных созданий, то вашему милосердию поистине нет пределов.

- ...

Виид поддерживал очень хорошие, дружеские отношения с Альбероном. К тому же имел достаточно высокие очки расположения ордена. В них, кстати, достаточно большой вклад принесло недавнее строительство в Море церкви Фреи, что ещё сильнее повлияло на положительные отношения с орденом.

Несомненно, случись сейчас что-то с Виидом или Морой, паладины ордена без промедления встанут на его сторону, и

неважно, насколько правы они будут в данной ситуации.

- Я помолюсь за вас, Виид. Уверен, что милосердная богиня Фрея простит вас.

Однако Виид нахмурился.

'Молитва?! Мне есть-то нечего, а тут ещё придётся жертвовать деньги за отпущение грехов?'

Самым быстрым способом избавиться от статуса убийцы было именно пожертвование одному из орденов. Иначе же приходилось мириться с трудностями при получении заданий. Жители поселений всеми силами избегали игроков со статусом убийцы, и порой не только ничего не продавали, но даже не говорили.

К тому же подобный игрок мог быть атакован другими в любой момент. Так что освобождение от статуса убийцы для всех было первоочередной задачей.

Виид состроил такое несчастное лицо, как будто голодал последние десять дней.

- Уважаемый Альберон. Я прекрасно вас понимаю. Но у меня нет столько денег. В данный момент я нахожусь в таком положении, что мне приходится беспокоиться о сегодняшнем ужине, так что...

- Богиня Фрея говорила: 'Да накорми тех, кто голодает'. Провинция Морта поистине быстро развивается. И судя по тому, какие вы, Виид, принимаете решения для улучшения жизни людей, у вас действительно мало что осталось.

- ...

Виид лишь хотел получить небольшую скидку, но каким-то образом невольно убедил Альберона в своей полной несостоятельности.

'Развитие Моры?.. Решения для улучшения жизни людей?'

За время нахождения в Тодуме ему удалось несколько раз получить отрывочные сведения о своём поселении. И в 'Вестях Версальского континента', и на сайте тёмных геймеров так или иначе упоминалось о заметном улучшении Моры.

'Так, в ближайшее время нужно встретиться со старостой и поконкретней узнать, что же здесь сейчас происходит'.

Пока Виид с головой погрузился в размышления, Альберон встал на колени и закрыл глаза. Вокруг него всё переполнилось святой силой. Он молился богине.

- Здесь присутствует тот, кто сражался на стороне вампиров с именем богини на устах. Хотя действия вампиров по человеческим меркам являются злодеянием, они тоже заслуживают процветания и благословения богини...

В каждом слове молодого наследника первосвященника

ощущались безграничная вера и сила!

Дзынь!

Благодаря милосердию богини Фреи вы получаете прощение 45% грехов.

Плохая репутация уменьшилась на 500.

Из-за потери репутации Лидерство уменьшается на 10.

Плохая репутация была полезна в определённых ситуациях. С ней можно было запугать жителей и получить задания, которые так просто они не давали. Сбить цену на товар в лавках или же, при ограблении в безлюдном месте, получить товары от торговца без всякого сопротивления. Также она пассивно повышала Лидерство, с помощью которого можно было управлять подчинёнными.

Виид всё это прекрасно знал, поэтому не удивился понижению Лидерства. К сожалению, для него это было неизбежным побочным действием молитвы.

Закончивший молиться Альберон тут же протянул руку.

- Ну что, Виид, идём теперь перекусим? Я уже дал указания приготовить нам ужин.

- Спасибо, Альберон.

Получив прощение, Виид опять вернул прежнее отношение молодого священника. И они вместе неспешно отправились в столовую ордена Фреи. Конечно, там готовили простую еду наподобие печёного батата. Но зато подавали не меньше трёх блюд, а сверх того - и вино.

Стоило только им скрыться из виду, как запоздало раздались возгласы игроков.

- Ах! Мне так хотелось узнать у него о Башне света и о том, как он стал правителем Моры...

- Похоже, у него нешуточные отношения с орденом Фреи.

- Может, всё дело в деньгах? Он же граф, да и в Мору вкладывает огромные деньги.

- Да он же транжирящий деньги богач! Видимо, на этом они с орденом и сошлись.

- А я слышал, что в королевстве Розенхайм он был жутким скрягой.

* * *

Виид неспешно наслаждался обильным ужином в ордене Фреи.

А ведь когда-то давно, в холодные и суровые времена, когда он устроил вместе с освобождёнными жителями Моры праздник, ему пришлось истратить все имевшиеся у него припасы. Люди тогда голодали и имели в домах не больше, чем несколько варёных картошин.

Теперь же продовольствия стало так много, что жители могли есть по несколько блюд.

Старания старосты деревни по расширению пахотных земель не прошли даром.

'А Мора действительно сильно развилась'.

Конечно, если бы всё то же самое происходило на Центральном материке, то это бы ничего не значило. Однако здесь, на Севере, подобное изобилие изумляло. Это было место, где жители и игроки налаживали новую счастливую жизнь!

И чем больше людей здесь появлялось, чем сильнее развивалась торговля, а вместе с ней и налоги, тем радостнее становилось настроение Виида.

Когда ужин был практически завершён, Альберон перешёл к делу:

- Виид, орден Фреи уже давно ищет тебя.

- По какому делу?

- По правде - избавление от монстров...

С тех пор, как растаяли льды Севера, пребывавшие в замороженном состоянии монстры стали постепенно приходить в чувство. И из-за огромного их числа, словно одновременно пробудившихся от долгой спячки, многие северные экспедиции были приостановлены.

Альберон рассказал, что достаточно хорошо развитые и защищённые деревни подвергались грабежам, после которых не оставалось даже травинки, а торговцы, видя всё происходящее, решались путешествовать только огромными караванами.

Виид тревожно спросил:

- С Морой всё будет в порядке?

Он волновался не только ввиду того, что был правителем поселения, но и потому, что уже успел вложить сюда огромные средства, доставшиеся ему за время игры тяжким трудом, потом и кровью.

- Мору с силой и верой в сердцах охраняют паладины ордена Фреи, так что, думается, всё будет в порядке.

Слова Альберона успокоили Виида.

К тому же он осознал, что в поселении есть не только паладины, но и множество высокоуровневых игроков, выбравших

данное место для своей базы. И силу они имели довольно приличную.

Однако если вдруг монстры сумеют каким-то образом захватить Мору, то можно было считать, что фактически весь Север окажется в их когтистых лапах.

- Но всё же причины для волнения остаются. Поэтому у нас есть к тебе просьба, Виид. Позволь пополнить наши ряды здесь священниками и паладинами из свободного города Сомурен.

Такое предложение не сулило ни капельки плохого Вииду.

- Ну, раз монстры вызывают подобные опасения, то я буду только рад поприветствовать здесь новых служителей Фреи.

- И ещё... - Альберон слегка замялся. - Вдобавок мне придётся дать тебе сложное поручение. Первосвященник попросил, чтобы именно ты взялся за него.

- И что же?

Если дело касалось денег, то Виид был готов услышать какое угодно предложение.

Все прошлые полученные от ордена Фреи задания были трудны, но они того стоили. Клан вампиров, война с Армией бессмертных - следовали друг за другом и приносили такую существенную прибыль, что уклоняться от них не стоило ни в коем случае.

К тому же Вииду так и так приходилось браться за поручения ордена, поскольку отказываться от очков расположения он точно не собирался.

- Мора уже успела прославиться на весь мир своими культурой и искусством. Но, к сожалению, тут всё ещё нет какой-нибудь работы, символизирующей богиню Фрею. Как священника, почитающего богиню, меня это не может не огорчать. Поэтому Первосвященник и просит тебя создать колоссальную скульптуру богини Фреи.

Дзынь!

Статуя богини ордена Фреи.

Создайте статую богини, которая станет символом ордена Фреи на севере Версальского континента. Служители ордена ни за что не хотят уступить в конкурентной борьбе самых великих и изысканных символов богов.

Если вы успешно создадите статую богини, то ваше имя как скульптора сможет прогреметь на весь континент.

Для создания скульптуры вы можете привлекать

рабочих.

Расходы на постройку оплачиваются из казны ордена алмазами.

Сложность: Религиозное задание.

Вознаграждение: Завершённая скульптура богини станет объектом веры для всех жителей Севера и потому будет иметь эффекты втрое большие, чем обычно.

Тот, кто примет участие в строительстве, не только улучшит своё мастерство в навыках, но и получит троекратное повышение Славы.

В случае неудачи доверие со стороны ордена Фреи понизится.

Ограничения: Поскольку монстры очень не любят символы ордена Фреи, они постараются разрушить статую до её завершения.

Статуя ни в коем случае не должна быть повреждена.

Глава 5. Символ процветания Моры

Не было нужды говорить, что Виид собирался принять задание.

Конечно, из-за голосов в голове создание скульптур теперь было связано с определённым риском, но отказать в просьбе ордену Фреи он не мог. А если бы и попробовал, то, как и в прошлый раз, задание всё равно бы навязали.

Ну, и к тому же Виид не мог не желать награды.

Выданное орденом поручение по сложности не уступало заданию уровня сложности 'А', так что Слава и награда за создание столь грандиозной работы также будут выше всяких ожиданий. Ну, а сверх того, это была отличная возможность поднять скульптурное мастерство!

Вообще, религиозный символ такого масштаба был очень важен для исполнения молитв простого населения. В случае с богиней Фреей, жители могли попросить увеличение урожая или защиту окружающих земель от монстров. Так что для того, чтобы Мора продолжила развиваться и дальше, подобная священная статуя была крайне необходима.

И Виид, разумеется, не желал упускать такой шанс.

- Хоть это задание и будет довольно тяжёлым, Альберон, но отказать тебе в просьбе я не могу.

Вы приняли задание.

Благодаря принятию задания ордена Фреи ваш статус 'Убийца игроков' исчез.

В случае успешного выполнения задания ваша Плохая репутация снизится на 30.

- Мне искренне жаль, Виид, но наш орден не сможет оплатить твою работу ничем другим, кроме вот этого, - сказал Альберон и достал алмаз, по размеру превосходивший любую монету на континенте..

В этот момент Виид был особенно рад, что всё-таки взялся за задание ордена Фреи.

'Если я продам этот алмаз ювелирам, то смогу получить минимум сто тридцать тысяч золотых. В конце концов, самыми дорогими камнями всегда были именно алмазы. Я должен завершить статую как можно скорее'.

Такая большая работа займёт как минимум неделю, а как максимум может растянуться и на несколько месяцев. Однако если удастся привлечь много помощников, то время значительно сократится.

'Все МЕЧи сейчас отправились в поселение орков'.

Они убежали туда, словно сумасшедшие. И, что странно, не отвечали даже по 'шёпоту'.

'Нужно попросить помощи у Пэйла'.

Виид решил не откладывать дело в долгий ящик и тут же отправил сообщение:

- Эй, Пэйл.

- Да, слушаю тебя, Виид.

- Где вы сейчас?

- Всё там же, в Тодуме.

Пэйл и ещё несколько человек остались для выполнения некоторых мелких заданий. В любом случае, они не имели квалификации для входа в Башню героев, так что, по-видимому, им не оставалось ничего иного, кроме как выполнять поручения вампиров до момента смерти.

- А в Мору когда вернетесь?

- Как знать... Если вызовешь, то будем в любое время. А что, там что-нибудь случилось?

- Ну...

Виид в нерешительности умолк. Ведь если он скажет, что вызывает их ради создания скульптуры, они могут и не спешить. Потому что в прошлом для них создание пирамиды оказалось довольно тяжёлым испытанием.

- Ты же помнишь, что именно с подачи ордена Фреи я сражался с кланом Джеолио, а потом и с Армией бессмертных?..

- Эмг. И что?!

- Ну, вот и в этот раз я получил неплохое задание от ордена... Теперь и думаю, а не сделать ли нам его вместе.

- Обязательно дождись нас. Мы сейчас же отправляемся!

Виид улыбнулся.

- Начало положено, вот уже и несколько человек.

Однако для создания скульптуры требовалось намного больше рабочих.

- Чтобы завершить всё быстро, мне придётся найти достаточно выносливых игроков.

Виид не знал, сколько монстров придёт разрушать скульптуру, но если предположить, что много, то ошибки были недопустимы. Он решил, что сделает всё быстро. И преисполнился энтузиазмом.

Ведь кем, вы думали, он был?!

Корейцем!

Из мест, где такси носились со скоростью пули, что уж говорить об автобусах. Двери закрывались, как только пассажиры собирались войти, а движение продолжалось, едва они хотели сойти. Переключение передач не прекращалось ни на секунду, лишь бы скорее добраться до назначенного места. Вот так водили в Корее!

То же самое и в строительстве. Миллионы квартир будут построены в ближайшее время. И ничего, если из-за этого разрушился какой-то универмаг или мост. Зато по скорости развития страна не знает себе равных в мире!

Корейцы - единственная нация, которая не завидует ни технологически развитым японцам, ни сведущим в финансах евреям. В Южной Корее нет места спокойной и расслабленной работе.

- Скульптуру расположу у южного входа в Мору. Чтобы гости, которые приезжают с центрального материка, увидели её в первую очередь!

Виид снова вернулся на центральную площадь, чтобы нанять рабочих.

- Выбирай, покупай. Дешёвые бобовые блины!

- Продаются доспехи. Товар от самого мастера Олсена! Кто такой Олсен? Это я. Кузнец, который в совершенстве понимает сталь.

- Кто знает, где находится Руберин?! Нет ли здесь тех, кто объяснит, как поймать синего жука или, может, даже поможет это сделать? Конечно, за вознаграждение.

Шум на площади не прекращался ни на секунду. Игроки сновали между многочисленными лавками, что-то покупали, продавали, искали информацию или отряды для походов. Их лица были переполнены энтузиазмом. Несмотря на то, что, по сравнению с центральным материком, товаров здесь не хватало, дух приключений и хорошее настроение никого не покидали.

Ремесленникам же тут было полное раздолье.

Да и воинам жаловаться не приходилось. Монстры вокруг Моры никогда не переводились. Будь то рептилии с головами, покрытыми крупной чешуёй, или крокодилы, передвигающиеся на двух лапах. Даже когда их всех убивали, проходил денёк, одинокий дождик, и вот уже новые монстры, везде, вокруг...

А звон металла на площади слышался даже ночью. Кузнецы изготавливали оружие и доспехи, которые брали нарасхват.

- Какой предмет ни сделаешь, за всё заплатят деньги.

- Да-а, тут для нас прямо рай.

Не жалея сил, игроки демонстрировали всё своё мастерство.

Мийша наконец-то купила так подходящий к её боевой технике посох.

- Ох, я это сделала!

Её сердце громко стучало, а улыбка не сходила с лица. Чувства были такими же, как у новичка, впервые разжившегося хорошим оружием в игре.

Получив похвалу от напарников, Мийша погрузилась в мечты о будущем уничтожении монстров. Посох был длиннее меча и поэтому полезней в обороне. К тому же около восьмидесяти процентов её способностей отлично подходило для этого оружия, что позволяло использовать огромный диапазон различных ударов...

И вот когда Мийша уже собиралась покинуть центральную площадь, она заметила Виида.

- Ого! - вскрикнула она, словно школьница при виде извращенца. - Это же граф Моры!

Слов Мийши оказалось достаточно, чтобы и остальные люди, прежде поглощённые своей работой, подняли головы и с интересом уставились на причину такого шума.

- Скульптор Виид!

- Граф Моры вернулся.

- Постойте-ка. А где метка убийцы? Её нет. Имени не видно.

Все в толпе мгновенно осознали данный факт.

- Эй, ты. Выбирай выражения, это же граф Моры!

- Ох, граф! Верно, я забыл об этом.

- Знаешь, сколько людей погибло из-за своих слов по поводу дворян?

- Говори потише. Тут не помешает осторожность.

Скульптор Виид, создавший Пирамиду и Башню света! Если вы торгуете или охотитесь в окрестностях Моры, то не смеете не уважать его. Потому как, если придётесь ему не по нраву, знайте, наказание найдёт вас, пусть даже для этого придётся мобилизовать целую армию. Хотя, конечно, в случае Моры за дело взялись бы местные жители.

Виид с гордостью разглядывал площадь.

Мора хорошенько развилась за последнее время. И то, сколько людей сейчас собралось на площади, напрямую показывало, как же хорошо в этой деревушке живётся.

И вряд ли в мире нашёлся бы ещё один правитель, который относился бы к жителям и игрокам с такими же любовью и нежностью, как Виид.

'Мои прекрасные налоговые поросята'.

Ведь на всех игроков и жителей он смотрел, как на деньги. И

сейчас, в полдень, улицы были переполнены ходящими и шумящими, словно на базаре, 'деньгами'.

- Одна из истин гласит: 'Чем более трудные времена царят, тем проще выявить хорошего правителя'. Я, Виид, граф Моры, приветствую всех вас.

Но реакция собравшихся на площади игроков оказалась довольно прохладной.

- Тоже мне знаток истин, правитель... Всё время, пока тебя не было, поселением управлял староста! Только сейчас объявился, и где тебя носило?

- А ещё он облапошил всех при продаже предметов!

- Так и есть! Я думал, он продаёт по себестоимости. А когда позже посмотрел цены на аналогичное оружие и доспехи в другом месте, оказалось, что чуть ли не с тройной наценкой... А ведь не ты ли говорил, что отдаёшь меч с самой высокой скидкой?

Всё громче звучали голоса, всё сильнее в них чувствовалось недовольство. Буквально за следующие десять минут Виид смог понять трудности настоящих политиков.

'В будущем нужно быть хитрее. Я думал, их легко обмануть. Хотя они сами виноваты, не зря говорят: 'Кто честно живёт, тот всегда остаётся в дураках'.

Набрав воздуха, Виид громко, перекрывая поднявшийся шум, произнёс:

- Хм, гм, хм! Так... Я ищу помощников для создания грандиозной скульптуры по заданию от ордена Фреи. Число участников не ограничено, жильё и питание предоставляются бесплатно! Присоединяйтесь к важнейшему делу в своей жизни.

Виду требовалось собрать как можно больше рабочих. Однако игроки так и стояли на месте. Практически все они были в той или иной мере заняты торговлей, производством и охотой. Где уж тут до создания какой-то грандиозной скульптуры! Тем более без опыта строительства, подробностей задания и оговоренной оплаты.

- Я! Я буду участвовать!

В это время из-за спин собравшихся выбежала небольшая группа игроков. Все они были туристами, но в то же время и теми, кто участвовал в создании Пирамиды в королевстве Розенхайм.

- Если у вас есть та самая травяная каша, я присоединюсь!

- Что в этот раз будем создавать?

- А меня вы помните? Я Лемон!

Юная пятнадцатилетняя девушка с вопросом в глазах уставилась на Виида. Он же, на секунду задумавшись, улыбнулся своей фирменной улыбкой и кивнул.

- Конечно, помню. Ты Лемон, та, что передвигала камни при строительстве Пирамиды аж тридцать девять раз. И поэтому я давал тебе двойную порцию травяной каши, верно?

- Да, правильно!

Виид и его 'новые' работники погрузились в приятные воспоминания.

Большое строительство Моры!

С первого взмаха лопаты оно пошло довольно гладко. Сразу двадцать игроков, принимавших участие в возведении Пирамиды в королевстве Розенхайм, вызвалось на новое строительство. Конечно, их было мало, и они вносили не такой уж большой вклад, но Виид сделал так, чтобы они задавали темп для всех остальных.

- Сделаем всё быстро и сможем поесть травяной каши!

- Ура! Мы опять участвуем в создании чего-то величественного.

Они радовались и весело напевали песни, в то время как остальные триста человек, решившие опробовать себя в новом деле, чувствовали сильную неловкость.

- И что в этом хорошего?

- Это даже не Розенхайм.

Розенхайм по-прежнему считался достаточно молодым королевством. Так как количество появляющихся там новых игроков оставалось довольно высоким, то естественно, что любые общедоступные задания собирали толпы народу.

Северные же поселения достаточно сильно отставали в своем развитии, так что новые люди не могли выбрать их для начала игры. Хотя новички всё же встречались. Но большая часть из них пришла вместе с торговыми караванами в качестве туристов.

Тем не менее около трёхсот человек решилось присоединиться к заданию графа. Им показалось увлекательным поучаствовать в строительстве скульптуры для ордена Фреи.

- А я рад, что участвую! Всё равно за воротами не ждёт ничего, кроме смерти, так что лучше уж тут перекантоваться.

- Тоже верно. Я вот сильно потратился на поездку в Мору, и денег на экипировку практически не осталось. С тем же, что есть, охотиться будет тяжеловато... так что пока поработаю копателем.

- Юльха, давай действовать вместе? Я думаю, будет что вспомнить.

- Да. Давай попробуем.

Вот так, общаясь, люди знакомились и делились причинами участия в строительстве. А некоторые из присутствующих

уроженцев Розенхайма хвастались своим опытом..

- Пирамида в королевстве Розенхайм?! Тут многие, оказывается, её не видели. А я участвовал в строительстве. Передвигал пятьдесят шестой камень по горизонтали и девятнадцатый по вертикали!...

Очень скоро откуда-то пошёл слух, что возводимая скульптура войдёт в чудеса Версальского континента. А само строительство стало главной темой для посиделок в таверне. Где сейчас и расположилась одна молодая парочка.

- Хварён, ты слышала?

- М-м-м? Что именно?

- Говорят, скульптор Виид, работая над скульптурами, до самого последнего момента не имеет малейшего понятия, что он будет создавать.

- Ох, так, значит, образ будущей скульптуры до сих пор остается загадкой? Я надеюсь, получившаяся работа будет не хуже всех его прошлых произведений.

- Несомненно, так и выйдет. Ведь это же сам скульптор Виид!

- Однако, Зефи, раз уж мы заговорили о скульптуре...

- Да?

- По правде говоря, это секрет.

- Какой? При наших-то отношениях...

- Всё равно, пообещай, что ни в коем случае никому не проговоришься.

В завершение фразы женский голос стал очень тихим.

- Хорошо. Я обещаю хранить твой секрет. Ну, а теперь давай рассказывай.

Хоть бар и был переполнен шумевшими игроками, все присутствующие слышали громкий, а под конец ещё и интригующий разговор молодой пары. И сейчас, когда они перешли на шёпот, даже в стельку пьяные забулдыги невольно умолкли. В одно мгновение в таверне поселилась тишина.

- В этот раз, - продолжила шептать девушка, - заказ на изготовление скульптуры пришёл из самого ордена Фреи.

- Это мне и самому известно, - так же тихо произнёс парень.

- Но подобные задания религиозные ордена не раздают кому попало. Они работают только с теми, кому полностью доверяют! А теперь подумай, что произойдёт, если присоединиться к этому заданию?

- Гхм! Хварён, неужели ты хочешь сказать...

- Да. За подобную работу игроки получат много очков расположения ордена Фреи. Говорят, как минимум втрое больше обычного. И это только начало. Кто знает, может, всё сложится

так, что в качестве вознаграждения за постройку скульптуры - подумай, символа самой богини на континенте! - игроки получат бесплатное лечение и благословения во всех представительствах ордена.

- Получается, можно наладить отношения с орденом. Стать им другом...

- Именно! И если потрудиться сегодня, это окупится в будущем, при получении следующих заданий от ордена Фреи.

- Но если призадуматься, не кажется ли тебе, что награда получается слишком высокой?

- Это же священный орден. Что может быть важнее для священнослужителей, чем вера? Убийство нескольких монстров? Конечно же, нет. Лишь для того, кто изготовит для них символ богини Фреи, они не только выполнят любую просьбу, но и наверняка станут давать много новых заданий. Сам подумай, как часто подворачивается такой случай? Охотой можно заняться в любое время. Хоть сейчас иди в ближайшее подземелье. А вот принять участие в строительстве скульптуры... Это же очень редкий шанс. Не так ли?

Само собой, внимательно следившим за разговором игрокам в таверне не оставалось ничего, кроме как согласиться с выводами девушки.

'А ведь и верно. Наверняка будет трудно и нудно, но, с другой стороны, можно наладить отношения с орденом'.

'Непонятно, сколько дадут очков расположения... но это будет как минимум в три раза больше обычного. И пусть даже это задание для скульптора, существует не так много возможностей отхватить где-то такую награду'.

'Эта работа останется на века. И уж точно тут будет повод для гордости. Всё равно я не могу убить всех монстров. В то же время неизвестно, когда подвернётся ещё один шанс поучаствовать в подобном строительстве. Да и созданием скульптур я раньше не занимался...'

'Кажется, её зовут Хварён? Она красивая. Оказывается, таким девушкам нравятся скульптуры. Тогда и вправду стоит приобрести подобный опыт!'

Пока люди в таверне обдумывали и обсуждали со своими друзьями подслушанную информацию, заварившая всё молодая парочка тихо исчезла. На этот раз её путь завершился в оружейном магазине, где всё повторилось в точности как и раньше.

Пэйл и Мейрон, Ромуна и Сурка, Манауэ и Ирен занимались по городу тем же самым.

Они манипулировали информацией. Формировали

общественное мнение посредством распускания слухов. И очень скоро только дурак не подумывал поучаствовать в задании ордена Фреи.

Внимание всех игроков устремилось на юг Моры, туда, где вовсю кипело строительство.

С появлением сообщений на форумах Королевской дороги, даже несмотря на то, что Виид собирал по десять золотых за участие в задании, поток людей только увеличивался.

А то, что в большинстве своём это были высокоуровневые игроки, тут же не преминуло сказаться на эффективности всей деятельности. Волшебники одним махом вскапывали землю, воины же перетаскивали на спине сразу по пять мешков.

Виид в это время раздавал свою фирменную травяную кашу.

- Ешьте кашу с травами - и вперёд работать.

- Кхя! Хорошо!

- Такая вкуснятина. Дайте мне ещё порцию.

- Сколько угодно.

Рабочие не забывали благодарить Виида. Уставшие, они с удовольствием восполняли силы при помощи вкусной, как мёд, травяной каши.

Вот так, с самого начала, Виид задал высокую скорость строительных работ. Первой стадией которых стало рытьё огромного котлована.

- Земля очень важна при любом виде строительства. На ней можно будет заработать много денег, особенно если продать всё в гильдию строителей.

Виид создал восхитительный план возведения скульптуры с одновременным обогащением себя чужими руками. И для его выполнения требовалось проделать просто громадный объём работы.

Сейчас игроки рыли землю для будущего огромного озера, через центр которого пройдёт широкая, позволяющая ехать в ряд сразу пяти повозкам дорога. И за проезд по ней, конечно же, будет взиматься плата.

- Важно, чтобы статуя гармонировала с природой. Только так, расположив её в окружении воды, можно будет получить самые лучшие эффекты.

Когда это говорил самый лучший скульптор на Версальском континенте, ни у кого не возникало сомнений, что всё так и есть. Большая часть собравшихся людей никогда в жизни не интересовалась скульптурным мастерством, так что они просто тихо делали то, что им приказывали.

- Ну, в его словах есть смысл.

- Это слова человека, обладающего как минимум

скульптурным мастерством высшего уровня.... Наверное, он прав.

У некоторых были сомнения. Но осознав, что скульптор просто хочет создать как можно более величественную скульптуру, от качества которой будет зависеть общее вознаграждение, они умолкали. Народное звание самого лучшего скульптора на континенте вовсю работало на Виида.

И подобная реакция людей невольно вызывала у него улыбку.

- Не зря же говорят, что умных обмануть легче всего.

Имея на плечах превосходно работающую голову, они сами всё себе объясняли и просто не задавали вопросов!

Игроки, не жалея сил, копали землю вокруг будущей дороги. И к этому моменту проделанная работа по пользе уже могла сравниваться с хорошим крепостным рвом или даже каналом.

Очень скоро для того, чтобы попасть в Мору с юга, потребуется пройти по узкой дороге или же переплыть огромное озеро. Линия обороны поселения сузится, в то время как плывущие противники станут уязвимыми для стрел и магии!

В обычные же времена по озеру будут плавать экскурсионные лодочки с туристами.

К тому же перед Зефи уже сейчас был поставлен второстепенный план работы.

- Нужно наловить рыбы и выпустить её в озеро. Получится отличное место для рыбалки.

Виниду казалось прекрасной идей открыть рыбную ловлю в двух шагах от Моры. Это не только поможет местным жителям в добыче пищи, но и одновременно привлечёт туристов, любящих порыбачить.

Вначале Виид собирался выкопать более чем десятикилометровое озеро, но после выполнения примерно четверти от задуманного всё же решил остановиться. Так как в строительстве сейчас участвовала большая часть игроков, на его взгляд, это привело бы к достаточно большому ущербу.

- Всё это время людям пришлось бы находиться только на стройке, а значит, пострадают остальные дела, и это в первую очередь ударит по экономике.

Если игроки долгое время не будут охотиться и создавать предметы, то в итоге налоговые поступления Моры сильно сократятся. А такое никак не устраивало Виида, поэтому он и остановился на достигнутых размерах озера.

Теперь в центре озера, в месте, определённом под импровизированный парк, ему предстояло создать долгожданную скульптуру. Заранее привезённая туда огромная каменная глыба уже заждалась своего часа.

Уверенно взяв в руки скульпторский нож, Виид на мгновение замер. Самое трудное начиналось только сейчас.

* * *

- Создай меня.

- Умоляю.

- Ну, давай же, изобрази меня. Давай, скульптор, покажи свой жалкий талант. Аха-ха-ха!

- Зачем отворачиваешься от нас? Если ты и дальше будешь это делать, мы никогда не появимся в этом мире.

- Почему ты создаёшь статую Фреи, а не...

Бессмысленный шёпот вновь защекотал уши.

- Так скажите же, что я должен создать! - не выдержав, громко прокричал Виид.

Находившиеся рядом игроки с непониманием на него уставились.

- Что с ним?

- Он такой нервный.

- Оставьте его. Люди искусства все такие.

- Похоже, это муки скульптора перед созданием творения.

К счастью, найдя для себя ответы, игроки продолжили заниматься своими делами.

Виида же вновь атаковали невидимые голоса.

- Создай меня, ну, давай!

- Не хочешь ваять? А ведь это могло быть для тебя огромной честью...

- Не игнорируй, спаси нас!

Голоса не говорили, что именно нужно изваять. Они лишь непрестанно просили, умоляли и грозили. Не получив же своего, насылали десятки проклятий. Благо ещё Виид имел хорошие защитные навыки, а сверх того обзавёлся благословениями священников Фреи, и его жизни сейчас ничего не угрожало. Но всё равно сосредоточиться на работе было чудовищно трудно.

Другие игроки, возможно, отчаялись бы и вообще бросили эту работу, но только не Виид. Он считал, что эти голоса - не случайный шум или следствие какого-нибудь проклятья.

'Я чувствую, что они связаны с заданием или с ещё одним секретом скульптурного мастерства'.

Виид полностью полагался на свою интуицию. Он был уверен, что голоса как-то связаны с получением пятого высшего уровня скульптурного мастерства в Тодуме.

Только вот что можно было сделать, основываясь на этом факте?

Ещё в королевстве вампиров он создал скульптуру мужчины и женщины, дабы дать голосам жизнь, но те этого совершенно не оценили.

- Это не то!

- Я совсем не так выгляжу.

- Я думал, ты великий скульптор...

Виид чувствовал, что в ближайшее время обязан решить эту загадку.

'Нельзя позволить этим голосам превратить мою жизнь в ад. И так уже из-за них трудно сосредоточиться на работе'.

Во время перерывов на охоту или просто в пути Виид обычно создавал небольшие деревянные статуэтки. Опыта за них на этом уровне мастерства практически не давали, особенно если сравнивать с Великолепными или Грандиозными работами, но зато подобным образом он набивал руки в создании деталей.

Вот только голоса и тогда не умолкали.

- Аха-ха-ха. Глупый человечишка.

- Наверное, наивно предполагать, что скульптор, не получающий за свой труд славы, сможет нас создать...

Раздражение Виида по отношению к голосам с каждым днём только росло.

И вот сейчас, при выполнении задания ордена Фреи, ему было тяжелей всего. Для работы над скульптурой он вынужден был использовать навык Каменная кожа, дабы пережить все сыплющиеся на него проклятья. Из-за чего тело было ужасно тяжёлым и неповоротливым.

К тому же одно из проклятий только что резко ослабило его, и рука с ножом пошла в сторону, оставив царапину на боку богини.

'Вот же кошмар'.

По спине Виида катился холодный пот.

Если он испортит статую богини, то задание тут же окажется проваленным. И для него это означало не только значительное понижение Славы и дружественных отношений с орденом Фреи, но и недовольство тысяч игроков, принявших участие в строительстве.

Виид несколько раз глубоко вдохнул и продолжил работу. Но не прошло и пары минут, как очередное проклятье вызвало боль, затем последовало сильное обморожение, и он совершил ещё одну мелкую ошибку.

'Фу-ух. Я уже даже не хочу Грандиозную статую. Лишь бы серьёзно не ошибиться...'

Немного передохнув, Виид собрался и продолжил свою работу.

* * *

Над окрестностями Моры сгустились чёрные тучи.

Солнце полностью пропало из виду, и зловещая тьма, спутник и источник силы монстров, захватила власть в свои руки.

- Это ещё что такое?

- Не знаю. Но что-то явно грядёт.

Игроки, у которых было хорошо развито предчувствие, ощутили необычную силу. И её представители не заставили себя долго ждать.

- Это наша территория.

- Тут нет и не будет места людям!

Покрытые с ног до головы мехом звери, обладавшие собственной магией гоблины, перекидывавшиеся в полнолуние оборотни и даже пещерные воры собрались вместе и пришли к границам Моры.

- Легион монстров!

- И их цель - наша деревня.

У людей, поднявшихся на стены поселения, по спинам побежали мурашки. Некоторые видели блокаду по телевидению. Но по ощущениям это было несравнимо с тем, когда лично оказываешься её участником.

- Сможет ли армия защитить Мору?

- Не-а. О чём ты говоришь, в деревне даже стражи нет.

Сил же рыцарей и священников Фреи явно недоставало для противостояния такому масштабному вторжению.

- Почему, чёрт возьми, эти монстры сюда заявились? Должна же быть причина, почему для этого похода вдруг объединились даже враждующие расы...

- Статуя богини! Может, всё это из-за неё?

И тут игроки впервые осознали всю сложность подобного поручения...

- Блин, а это задание оказалось действительно опасным.

Хоть многие и чувствовали страх, но отступать им было уже некуда. В этот момент на кон было поставлено абсолютно всё: их труд на строительстве, собственная жизнь и даже будущее поселения.

Лучники, включая Пэйла, собрались на стене.

- Ты обязана остаться в живых.

Пэйл сжал руку любимой Мейрон.

- Да. Как и ты.

Ромуна встала рядом с лучниками, приготовив убийственные заклинания. Ирен уже вовсю занималась благословениями участвовавших в сражении игроков. Сурка присоединилась к отряду, осуществлявшему защиту ворот.

Множество людей сплотилось ради борьбы за орден Фреи и защиты Моры.

- Мы не отступим перед этими монстрами. Будем биться вплоть до победы!

- Последнее развитое поселение! Если мы отдадим его монстрам, то опять потеряем Север и окажемся откинутыми на центральный материк.

Рыцари на лошадях криками подбадривали друг друга.

В это время лавина монстров хлынула вперёд. И их первой целью стали не стены Моры или игроки, а возводимая Виидом на острове статуя богини.

- Опху, опху!

- Корырык.

Монстры не спеша погружались в воду. Перед ними простирались сотни метров воды, и путь предстоял неблизкий. К тому же из-за огромных, тяжёлых тел они двигались весьма неспешно.

Как только противник преодолел примерно треть пути до статуи, лучники подняли своё оружие.

- Цели медленные и находятся на виду.

- Огонь!

Невероятный по силе обстрел начался.

Линия магов тоже не заставила себя ждать. Маги по мощи атаки превосходили воинов в пять-шесть раз. А в случае применения мощных широкомасштабных заклинаний - во все тридцать. Правда, в этом случае подготовка одного заклинания занимала просто уйму времени.

- Вызываю пылающий огонь из самых недр земли. Адское пламя!

Волна огня накрыла торчавшие из воды головы монстров. Находясь в озере, враги никак не могли противостоять стоявшим на стене магам, чем последние вовсю и пользовались. Быстро медитируя и восстанавливая силы, они раз за разом обрушивали всю мощь магии на стремившихся разрушить скульптуру монстров.

В то же время, когда сражение завязалось не на шутку, оставались и те, кто стоял без дела. Это были нетерпеливо топтавшиеся на месте игроки с классами ближнего боя.

- Блин.

- Может, нам тоже прыгнуть в озеро?

Среди монстров встречались огромные рептилии, которые прекрасно умели сражаться в воде. Так что, на самом деле, облачённым в тяжёлые доспехи паладинам и воинам нечего было и думать соваться в озеро.

В итоге они похватали непривычные для себя луки.

- Стреляем до последнего. В кого-нибудь да попадём...

Монстры гибли один за другим. Тучи стрел и разрушительная магия приносили просто колоссальные результаты.

- Это так весело!

- И интересно.

Не так часто игрокам выдавалась возможность получить в бою такой прекрасный опыт расстрела и уничтожения неспешного двигавшегося противника. Так что очень немногие монстры преодолели весь путь. Тех же, кто в конце концов выбрался на берег, с криками радости встретили и уничтожили воины.

Но это была лишь первая волна монстров. Очень скоро в озеро спустилось ещё большее число противников, устремившихся всё к той же цели.

Монстры атаковали не переставая и днём, и ночью.

В это время Виид с трудом создавал статую. Он уже успел завершить ягодицы и спину и в данный момент занимался плечами и грудью. И после того, как грубая форма была готова, он перешёл к окончательной обработке деталей.

- Скульптурное мастерство лунного света!

Теперь каждое его движение сопровождалось нежным серебряным светом. С того момента, как скульптурное мастерство достигло пятого высшего уровня, свечение стало таким слабым, что он наконец-то смог вырезать, не зажмуривая глаза.

Постепенно грубые кривые линии смягчались, и статуя приобретала задуманную божественную элегантность.

Виид не мог тянуть время из-за нашествия монстров, поэтому работал не останавливаясь даже ночью. Повиснув на верёвке на огромной высоте, он освещал себе скульптуру посредством техники лунного света, из-за чего та казалась призрачным, неземным творением. Горевшие же на небе звёзды и луна ещё сильнее усиливали это впечатление.

- Кто бы мог подумать, что скульптурное мастерство может быть столь прекрасным.

- Это так романтично!

Мужчины, женщины, а также влюблённые парочки с интересом рассматривали проделанную Виидом работу. Левой

рукой богиня держала мешок с деньгами, а правую устремляла ввысь, к солнцу. И в ней она сжимала факел! Это была статуя Свободы богини Фреи.

- Вау! Великолепно!

В то время, как черты статуи становились всё более определёнными, рты у зрителей раскрывались всё шире.

До 'рождения' более чем сташестидесятиметровой статуи оставались мгновения.

На её голове уже сияла огромного размера корона со сверкавшим драгоценным камнем по центру, а тело покрывали изысканные дорогие меха. Не забыл Виид и про другие украшения. У богини были роскошные часы, драгоценные кольца, ожерелье и, конечно же, развесистые серьги.

Можно было даже сказать, что богиня процветания преобразилась в символ богатства, потому как для всех одетых на неё предметов Виид использовал фирменные бренды из реального мира.

Но и это ещё было не всё...

'Юнион сквер плаза, торговая ассоциация'.
'Ассоциация 'Спрос и предложение".
'Торговец Манауэ'.

Не только на территории Моры, но и на всём Версальском континенте ведущие активную торговлю игроки или даже ассоциации были готовы платить большие деньги за рекламу своих услуг. И эти взносы за надписи на вещах скульптуры уже прилично повысили итоговую награду.

Виид нашёл ещё один способ обогащения на скульптурном мастерстве! И ради подобного заработка он без зазрения совести обул богиню в изящные босоножки с носками.

Когда работа над деталями одежды была завершена, Виид перешёл к самому главному, оставленному напоследок, - лицу богини. Ещё до начала строительства он решил, что использует для этого внешность Хварён. Европейские черты хорошо подходили для передачи роскоши. И он заранее озаботился получением на это согласия.

Когда Виид сказал Хварён, чьи именно черты он хочет использовать в скульптуре богини, лицо девушки стало цвета спелого яблока.

- Виид, это... так...

Всё время до этого Хварён считала его бесчувственным человеком. Он был постоянно занят заработком, а любовь считал

бессмысленной роскошью. Соответственно, не сильно делился и своими внутренними переживаниями. Поговорить же с ним по душам и думать не стоило. Для неё он был парнем, не способным на романтический поступок.

'Как же я в нём ошибалась'.

В тот день Хварён не сомкнула глаз.

Огромная статуя богини Фреи рядом с южным входом в Мору. И всё то бесчисленное множество людей, что придёт в поселение, будет видеть её лицо!

'Это величайший романтический поступок на земле'.

И пусть после этого Виид относился к ней как прежде, для Хварён это стало неоценимым по важности событием.

Вот таким образом и была создана статуя богини Фреи.

Дзынь!

Вы завершили Статую богини Фреи!

Созданная по просьбе ордена богиня красоты и процветания, Фрея, станет объектом сосредоточения веры. Она принесёт на эти земли плодородие и благополучие.

С этого дня священный орден Фреи будет совершать к святыне ежегодное паломничество.

Эффекты: Урожайность земель в окрестностях увеличивается на 45%.

Скорость развития торговли повышается на 3%.

Скорость развития промышленности увеличивается на 2%

Уменьшается ущерб от засухи, наводнения и ураганов.

Жители в два раза быстрее обращаются в веру.

Счастье жителей повысилось.

Готовность жителей платить налоги увеличивается на 12%.

Божественная сила паладинов и священников ордена Фреи на территории Моры возросла на 30%.

Глава 6. Скульптура дочери

Ли Хэн зашёл на главную страницу сайта Ассоциации тёмных геймеров.

К счастью для него, статуя богини получилась удачной. И в Зале славы сейчас крутилось несколько популярнейших роликов с мест событий.

Однако на них у Хэна не было ни одной лишней минутки. Он даже не проверял состояние рынка предметов, цены на котором менялись чуть ли не каждый день. Сегодня его путь лежал в информационный раздел.

- Нет уж, так просто это оставлять нельзя.

Навязчивость неведомых голосов!

Мало того, что они раздражали и не давали сосредоточиться. Так ещё и насылали множество проклятий, среди которых стали попадаться и такие, что не оставалось сил что-либо делать. Терпеть подобное Хэн больше не мог.

- Этот секрет наверняка скрыт где-то в скульптурном мастерстве!

Проблема была ясна, оставалось найти ключ к её решению. Именно в поисках него сейчас и просматривался сайт тёмных геймеров.

Информационный доступ Ли Хэна за счёт недавних статей достиг ранга 'B', так что сейчас для него открылся намного больший объём информации.

- Расчётные данные об изменениях ценового курса на драгоценные металлы.

- Предположение о резком падении цен на железную руду деревни Камаль королевства Уто.

Для начала Ли Хэн прошерстил информацию торговцев.

В Ассоциации тёмных геймеров встречались игроки с самыми различными классами.

Бывало так, что, после выбора пути Охотника или Воина у людей не получалось зарабатывать деньги. Причиной этому могло быть отсутствие предрасположенности к сражениям или, например, непереносимость длительного одиночества в подземельях. В таких случаях людям не оставалось ничего, кроме как выбрать небоевой класс.

Так что изрядное количество тёмных геймеров на самом деле было Торговцами. Ведь если дополнительно к этому выучить такие профессии, как шитьё, кузнечное или ювелирное дело, этот класс становился весьма прибыльным. И это неудивительно: сам

собрал материалы, потом их обработал и продал в лавке с дополнительной выгодой.

Ещё можно было перепродавать купленные у игроков предметы, постепенно накапливать капитал, заключать всё более крупные сделки и получать хорошую прибыль.

Уж кто-кто, а торговцы, имевшие на руках крупные деньги, могли очень быстро обрести настоящую власть. Организация собственной торговой ассоциации, вербовка наёмников в охрану караванов, которая постепенно могла стать настоящей армией. И как итог - работа с гильдиями и другими организациями, отвечающими за обеспечение потребностей целых городов.

Так что среди тёмных геймеров Торговцы были достаточно популярны. И именно через них осуществлялся наиболее интенсивный обмен информацией, так как эти люди имели самый широкий круг знакомств среди жителей и игроков Королевской дороги.

- Граф Зорбин набирает наёмников. Оплата щедрая. Но и опасность велика.

- Отмечена высокая активность монстров на горном хребте Кемал. Существует вероятность обнаружения нового подземелья. Авантюрист Вутен. Нужна подмога.

- В столице королевства Меда один из жителей по имени Сигон срочно ищет редкие щиты трёхсотого и более высокого уровня. Похоже, для какого-то задания.

- Пока всё не то.

Ли Хэн продолжил просматривать сообщения, часть из которых появлялась в реальном времени.

- Секретная техника владения копьём. Мастер копья Триан в королевстве Тор передаёт свои знания. Только для копейщиков 250-го уровня с навыком среднего или высшего уровня.

- Способ прокачки навыка Счёта. Оцениваете свыше 12 различных драгоценных камней и поднимаете мастерство навыка 'Огранка драгоценных камней' на 5%. После чего, если продать эти камни НИПу-аристократу с титулом виконта и выше по цене на 15% больше рыночной, можно получить весьма много опыта в навыке. А ещё, раз это сделка с драгоценными камнями, повысите репутацию торговца драгоценностями.

- Оружие, характерное для Мечника, - сабля. Оно достаточно узкое...

В основном на глаза попадалась информация других классов и профессий, но встречались сообщения и от скульпторов.

- Отчёт о связи скульптурного мастерства с Ремеслом.

- Исследование синергии Ремесла.

- Особенности и эффекты скульптур, распространённых на

Версальском континенте.

Но, опять же, тут встречалась лишь базовая информация. Данных о тех неизвестных голосах, которые имели отношение к скульптурному мастерству, нигде не было.

- Ну конечно же!

Ли Хэн даже закивал головой.

Если бы такая информация нашлась на сайте Ассоциации тёмных геймеров, то это бы лишь разочаровало его.

- Потому что это означало бы, что есть скульптор, который превосходит меня.

Со спокойствием на душе Хэн продолжил изучать оставшуюся информацию. Даже если тут не было прямого ответа, он всё ещё надеялся найти хоть какие-нибудь намёки, которые могли бы послужить отправной точкой для поисков.

- Разница в мастерстве кузнецов разных королевств.
- Нерешённые ремесленные задания.
- Особенности НИПов-скитальцев.
- Кузнец легендарного королевства.
- Истоки искусства.

Ли Хэн тщательно запоминал всю полученную информацию. Конечно, данные тёмных геймеров не решали проблему, но вполне могли значительно облегчить будущие поиски. Например, подсказать причину, по которой неизвестные существа просят создать их.

Впереди маячило посещение скульпторских гильдий и крупных городских библиотек. После долгих поисков, в которых наверняка удастся наткнуться на какой-нибудь оборванный след.

Кто знает, возможно, лишь он, Хэн, сможет решить эту проблему.

- Да, похоже, пора возвращаться в Королевскую дорогу.

Но прежде, чем это сделать, он решил проверить личные сообщения. Поскольку совсем недавно отправлял письмо человеку, который искал копьё Паскрана.

Отправитель: Хауфман
Тема: У вас есть копьё Паскрана?

Ответ и вправду уже пришёл.

- Как быстро ответил-то!

Ли Хэн кликнул на письмо.

Если у вас есть копьё, прошу, продайте его мне.

Заплачу столько, сколько скажете.

Сейчас у меня на руках приблизительно 15000 долларов.

Если этого окажется мало, то я готов обговорить и большую сумму.

Это очень-очень срочно, так что прошу вас дать ответ побыстрее.

- Ни черта себе! Пятнадцать тысяч долларов?!

Сердце Ли Хэна учащённо забилось.

Когда-то он продал свой игровой аккаунт за огромную сумму в три миллиона девяносто тысяч долларов. Но даже тогда, получив деньги, он совершенно не ощущал реальности происходящего. Правда, их сразу же и отобрали, но...

Но пятнадцать тысяч долларов представлялись совершенно реальными. Целых пятнадцать пачек хрустящих стодолларовых купюр.

- Если эти деньги положить в банк, на вклад с семипроцентной ставкой, то ежегодные проценты превышали бы тысячу долларов... И я упустил такой шанс!

Ли Хэн не на шутку расстроился.

Взрослые часто говорят, что деньги - ещё не всё в жизни. И в чём-то он был полностью с этим согласен.

'Деньги в жизни - не всё. Приблизительно процентов девяносто восемь. А оставшиеся два процента - это доброта и забота, друзья и взаимопомощь, и всё такое'.

Ли Хэн оставался всё тем же человеком, который частенько корил себя за соль, купленную когда-то с небольшой переплатой. А тут он просто так взял и упустил шанс заработать такую сумму!

В ту ночь Ли Хэн так и не смог уснуть.

- Боже мой, мои деньги! О, нет-нет-нет! Пятнадцать тысяч долларов!

* * *

Статуя богини Фреи, как и когда-то Башня света, получила звание одной из главных достопримечательностей Моры.

- Ух ты, вот она какая, статуя богини Фреи!

- Переверни хоть весь континент, вряд ли найдешь что-то похожее. У каждого ордена, конечно, есть свои скульптуры, но эта, наверное, первая, созданная игроком.

- Говорят, бонусы, получаемые от неё священниками, просто невероятные.

- А я слышал, что обладатели боевых классов уже только из-за Башни света не собираются покидать окрестности Моры.

- Да, так и есть. Ведь пускай это даже будут более хорошие охотничьи угодья, но пока они туда доберутся, все эффекты Башни света уже пропадут.

- Верно. Исходя из одной только эффективности, охотиться в окрестностях Моры выгодней. К тому же тут можно моментально найти товарищей в группу.

Игроки смотрели вверх, на статую богини Фреи, и восхищались.

Идя в Мору, они в большинстве своём считали, что это отсталый регион. Но, к их удивлению, тут имелись все необходимые постройки, будь то трактир или деревенская кузница. Торговцы и мастера снабжали игроков предметами во вполне приемлемом количестве. А статуя богини вносила в повседневность толику исключительности.

В тридцати метрах от статуи архитектор Фабо построил уходящую в небо спиральную лестницу. И если подняться по её ступеням на самый верх, то можно было насладиться божественным искусством ещё ближе.

Конечно, это стоило определённых денег, но туристы уже выстраивались в очередь. Ведь там можно было не только полюбоваться открывающимся вокруг пейзажем, но и сделать на память снимок или даже записать видео.

- Ох! Оказывается, скульптор Виид, создавший в прошлом Башню света, намного более выдающийся мастер, чем я считал ранее.

- Говорят, что он не только скульптурное мастерство, но и другие навыки поднял на достаточно высокий уровень. Так что в некотором смысле его можно считать исключительным игроком. Наверное, предложениям из гильдий и королевских дворов у него нет ни конца ни края...

- И всё-таки, сможет ли он удержать первенство? Я к тому, что достаточно много других игроков уже тоже освоили скульптурное мастерство.

Но стоявшие рядом люди, услышав такое, лишь насмешливо улыбнулись.

- Я лично на своём примере знаю, что скульптурное мастерство - это чертовски тяжёлая работа. Ну кто ещё захочет вкалывать так же, как Виид?!

- Что верно, то верно.

- Да не переживай. Всё равно у скульпторов, как и у других,

есть свой предел. Какой класс ни назови, все они в конечном счёте одинаковые.

Сильные и стойкие воины часто гибли из-за сражений на передовой.

Теряя свою Честь, становились слабее и рыцари.

Для лучников сближение с противником вело к смерти.

У обладающих превосходной атакой магов практически отсутствовала защита. Из-за чего они умирали уже от одного небольшого касания меча.

Торговцы, даже имея власть и деньги, не были способны сами себя защитить.

Наёмники при определённых условиях обладали превосходными способностями к выживанию и обогащению. Но со временем контракты у них становились всё опаснее, и после многочисленных провалов они теряли даже надетые на них предметы.

Предававшиеся же исследованиям и приключениям авантюристы обязаны были обладать аналитическим складом ума, если намеревались найти путь после порядка десяти дней блужданий по лабиринту. В случае успеха они получали славу и деньги, но довольно часто, ничего не находя после всех испытаний, попросту выдыхались.

Во всех, даже не названных тут классах имелись свои слабые и сильные стороны.

Относилось это и к скульпторам. Они были способны создавать величественные работы. Прекрасные, Великолепные, Грандиозные скульптуры, которые могли ускорить развитие целого региона!

Определённо, такие игроки приносили огромную пользу, но имели в конечном счёте и свой предел. Не прилагая усилий, а просто штампуя скульптуры, они бы никогда не смогли сотворить свои шедевры. Та же работа над статуей богини Фреи, если бы не помощь других игроков, могла занять порядка нескольких месяцев.

Для успешного завершения работы скульптору приходилось полностью посвятить себя ей, отбросив всё остальное. Этот класс требовал значительной концентрации, потеряв которую на мгновение, можно было полностью испортить скульптуру.

* * *

Виид направился в сторону статуи богини.

Когда он вошёл в игру, уже стояла глубокая ночь. Башня света, которую было видно из любого места поселения, как всегда, собирала лунный свет и, отражая его множеством граней, испускала бесчисленное множество бродящих по небу и горам лучей.

Это был величественный и неспешный танец света.

Время, когда видна вся художественная красота Моры. Поселения, которое неспешно преображалось изо дня в день, как и постоянно меняющие направление движения лучи света!

И статуя богини стала отличным дополнением для этого места. Также созданная скульптурным мастерством лунного света, она, как и башня, поглощая лунные лучи, выпускала ещё более яркий, озаряющий окрестности нежный свет.

Никто не мог назвать ночной пейзаж Моры хоть сколько-нибудь унылым.

По мнению Виида, обе скульптуры отлично подходили друг другу.

- Как в ночном клубе!

Танцующая в лучах женщина с факелом! Если уж кто-то не обладал схожим с Виидом воображением и восприятием, то представить такое было достаточно трудно.

Но, в любом случае, Виида привело сюда одно важное дело. Раздвигая толпу, он подходил к статуе богини всё ближе.

- Что за?..

- Не видишь, что ли, тут очередь!

Игроки бурно протестовали. Но, узнав Виида, тут же умолкали. Ведь он был не только тем скульптором, что создал статую богини, но и правителем Моры.

Так Виид дошёл до алтаря, располагавшегося у самого основания статуи.

- Что он делает?

- Не знаю. Может, он хочет насладиться собственным творением?

Находившиеся возле статуи многочисленные посетители стали с любопытством наблюдать за действиями правителя.

Виид же положил на алтарь спелое алое яблоко.

Это было подношение богине Фрее!

И затем он склонил голову.

- Правитель Моры возносит молитву богине Фрее!

Подобную молитву можно было возносить только раз после смены времен года!

Статую богини окутали сотни световых ореолов, вызывавших необъяснимое спокойствие на душе. Они совершенно не походили на тот свет, что демонстрировал Виид, применяя

скульптурное мастерство лунного света.

Божественное лечение.

Ваше тело очищается от всего дурного.

Здоровье восстанавливается до максимального значения.

Мана восстанавливается до максимального значения.

Эффективность всех физических навыков повышается на одну неделю.

Удача увеличивается на рекордный уровень на одну неделю.

Временно повышаются навыки, связанные с производством и возделыванием.

Вера увеличивается на 10.

Божественное лечение, вернувшее всё к максимальным исходным значениям! Причём действие молитвы в виде вспышки распространилось на небольшую область вокруг скульптуры. Если бы Виид знал об этом заранее, то, конечно же, привёл бы сюда своих друзей.

Однако до этого никто ещё не удостаивался подобной чести.

Обращаться напрямую к богам мог не каждый, а лишь правитель того региона, где находился значимый религиозный символ ордена. И делать это можно было всего по разу на каждое время года. Все места, где до этого имелись подобные символы, были столицами королевств и объединений свободных городов. Так что даже располагавшиеся в тех местах крупные гильдии к ним не допускались. Но игроки знали о подобной возможности благодаря информации, почерпнутой из разговоров со священниками.

Виид же стал первым, кто свершил это.

- Что происходит?

- Давай подойдём...

Люди хотели подобраться поближе, но какая-то незримая сила отталкивала их, не позволяя и шага сделать по направлению к алтарю, где склонился Виид.

- Хозяин Моры, скажи, зачем ты позвал меня.

За статуей богини возник огромный мираж из света.

Это было второе пришествие Фреи!

Виид поднял голову и взглянул на этот мираж.

'Должно быть, она невероятно красива'.

Фрея являлась богиней плодородия и красоты. И на взгляд

Виида, её внешность должна была на всю жизнь пленять сердца мужчин.

Однако, вопреки своим ожиданиям, чётко рассмотреть её лицо он не смог. Единственное, что удалось увидеть, - это слегка пухловатые черты, что, конечно же, было далеко от его изначальных предположений.

- Я хочу узнать больше о скульптурном мастерстве.

Виид не просил как-то ещё сильней развить торговлю, бонусов для рудников или высокой урожайности полей своего поселения. Конечно, всего этого ему хотелось, но в данную минуту срочным являлось совсем другое.

- Я хочу знать о способе ваяния преследующих меня неизвестных существ.

По всей округе стоял шум, да и сама деревня ломилась от игроков, которые с запозданием узнали, что явилась сама богиня Фрея.

- Вон там!

- Минуточку!

- Да что вообще сейчас происходит?!

Голос богини Фреи слышал один Виид.

- Они... Они существовали с самого начала света, но не смогли обрести форму. О, любящий скульптурное мастерство, тебе надо идти в царство маленьких существ. Ты найдёшь путь там, где они, весьма упрямые и мелочные, чувствуют огромную гордость.

Постепенно всё вокруг стало темнеть. Это начали пропадать божественные ореолы света, которые охватывали статую. Когда же они окончательно исчезли, пропала и богиня Фрея.

Виид, смешавшись с толпой, тоже поспешил покинуть это место.

* * *

'Значит, царство маленьких существ. Место, где они чувствуют гордость'.

Наконец-то у Виида появилась первая реальная зацепка к решению проблемы!

Но как бы он ни спешил избавиться от навязчивых голосов, перед отправлением осталось как минимум одно незаконченное дело. Нужно было встретиться со старостой поселения.

Виид направился к чёрной крепости Моры! За прошедшее время её значительно отремонтировали, и теперь она была готова

принять своего хозяина.

К тому моменту, как он дошёл до ворот, на небе взошло солнце, и наступил яркий день.

Обычно перед воротами было очень шумно из-за толпившихся вокруг игроков, но сейчас, после произошедшего с богиней, все они собрались возле статуи.

Охранявшие вход народные дружинники, конечно же, узнали Виида.

- Уважаемый правитель желает войти в крепость?

- Да.

- Тогда мы возвестим о возвращении правителя, - сказал один из дружинников, в то время как второй собрался позвонить в расположенные рядом колокола.

- Нет, не стоит. Я не хочу приносить неудобства и тревожить и без того занятых людей.

- Но вы же вернулись, нужно оповестить...

- Ха-ха-ха, говорю же, всё в порядке.

Произнося это, Виид еле заметно улыбался. Даже в такой мелочи он ощущал счастье власти! Да и разве кто-то бы почувствовал себя по-другому в такой ситуации?!

- А разве вы не должны устроить в деревне пир?

- М-м-м?

- Ну, стоит там приготовить на всех быка или свинью, чтобы люди наелись?

- ...

Виид потерял дар речи.

Образованность жителей и вправду находилась на жалком уровне!

От народных дружинников, которые по определению не являлись настоящими солдатами, нельзя было ожидать знания таких понятий, как дисциплина или преданность. Хорошо относясь к Вииду, они действовали и рассуждали так же, как полагается простым рабочим.

Низкий уровень образованности сказывался и на поселении. Развитие технологий и торговли замедлялось. Среди жителей практически не появлялись рыцари и маги. Вера же распространялась моментально, как, в общем-то, и ухудшение общественного порядка в критических ситуациях.

В особо запущенных случаях жители поселения могли сменить сферу деятельности и под видом ремесленных работ заниматься разбоем и грабежом.

Так что развивать деревню, крепость или большой город было чертовски тяжело.

- Кхм-хм! Я позже позабочусь об этом. Свинью... Это,

наверное, слишком, а вот кролика... Да, вполне возможно.

- Спасибо вам, правитель.

Притворно закашлявшись, Виид зашёл в крепость и осмотрелся.

В прошлом он уже бывал в этом месте. Здесь, под управлением Торидо, когда-то обитал клан вампиров Джеолио. Сейчас же всё вокруг было аккуратно прибрано, разломанная мебель вынесена и заменена на новую, а каменные изваяния лишились уже давно привычных спутников в виде грязи и паутины.

- Я пришёл взять задание.

- Я пришёл, чтобы зарегистрировать торговый отряд.

Внутри крепости толпилось достаточно много людей, которые, видимо, не слышали о произошедшем со статуей богини. Так что тут жизнь била ключом. Игроки суетились, докладывали о своих успехах и находках, получали награду и регистрировали группы.

После окончания основного ремонта в крепости открылось много служб для жителей и авантюристов. Появились кабинет управления поселением, отдел уничтожения монстров, служба переселения, регистрация торговых отрядов, выдача заданий, планирование налогов и разведка.

Расходы на содержание крепости значительно увеличились, но без этого просто невозможно было управлять поселением.

Взять хотя бы доклады игроков о разведанной территории. С каждым таким сообщением рос объём информирования о состоянии прилегающих районов. Появлялась возможность развивать обнаруженные игроками шахты или же, с ростом богатства и силы, оказывать влияние на окрестные поселения.

Виид неторопливо осматривал крепость.

Тут присутствовало много игроков, но ни один из них не находился на втором этаже.

Если на первом имелось множество открытых комнат, то на втором все двери оставались запертыми. Только лишь кабинет правителя был в какой-то мере приведён в порядок.

'Похоже, ремонт ещё не закончен'.

Виид направился к кабинету получения заданий и встал в очередь из игроков.

После длительного ожидания подошёл и его черёд.

- Ой, господин правитель, вы ли это?

Виид громко покашлял:

- Кхм-кхм!

- В данный момент есть задание на карательную операцию против монстров, эскорт буквально только что отправившегося

торгового каравана и разработка рудников. Есть, конечно, ещё и поручение по охране полей, но, кажется, подобная работа не для графа.

Служащий отдела вовсю распинался перед Виидом.

Так как тот имел привилегии правителя, то мог без какой-либо оценки способностей и Славы взяться за любое из имевшихся в поселении заданий.

Эскорт торгового отряда выбирали те, кто искал романтику дальних путешествий. Там можно было удобно расположиться в повозке и наслаждаться неспешной продолжительной поездкой.

Разработка рудников требовала создания команды рудокопов из жителей. Защищая их, выбравшие это задание игроки должны были спускаться всё ниже в глубь земли. Если им везло, и в процессе раскопок удавалось найти драгоценные камни, мифрил, золото, серебро, железо или медь, то, их труд окупался! Разработав рудник, игроки получали определённый процент прибыли от добычи, так что частенько многие брались за подобную работу в надежде нарваться на 'джекпот'.

Охрана полей означала защиту посевов от вепрей, воробьёв, косуль и другой разной живности. Обычно за такое брались новички.

Не найдя интересного для себя задания, Виид обратился к служащему:

- А где же староста?

- Староста с рыцарями Фреи отправился в патруль по окружающим территориям.

- Патруль?

- Да. Появилось очень много переселенцев. И за крепостной стеной возникло много небольших поселений.

- И когда он вернётся?

- Как раз сегодня он и говорил, что вернётся. Подождёте здесь? Я принесу вам поесть.

Но Виид отрицательно покачал головой. Он не собирался тратить время на пустое ожидание. Тем более что еда, которую предоставляли в крепости Моры, оплачивалась из его кармана. Поэтому он снова вышел на улицу.

* * *

Виид решил инкогнито осмотреть все новые постройки поселения.

И первой его остановкой стал трактир!

- Кх-х! Хорошо!

- А я, отправляясь на Север, веришь ли, уже и не надеялся отведать такого вина.

- Да-а, тут вообще здорово, можно пить сколько влезет.

В подобном месте крутилось много пьяниц и туристов. Солдаты и авантюристы тоже с удовольствием опрокидывали по стаканчику спиртного, заедая простенькой, но вкусной закуской. Местные же незамужние девушки быстро накрывали столы и разносили многочисленные заказы.

'Чудесно'.

Виид даже одобрительно закивал головой.

Трактир был одним из необходимейших зданий для развития Моры. Ведь не только рынок, лавки или справочное бюро являлись важными постройками. Акцизы на алкоголь достигали шестидесяти процентов, так что выручка трактира и прибыль от налогов выходили просто огромными.

Виид воспользовался доступной только правителю командой.

- Окно управления трактиром!

Трактир, место отдыха путешественников.

Единственный на всё поселение трактир, находящийся в непосредственной близости от главной площади. Со дня постройки прошло совсем немного времени, поэтому он сияет чистотой и новизной.

Имеет просторный зал на 500 мест, где можно выпить и закусить по умеренным ценам.

Реализуемые товары: закуски, фруктовые настойки, ячменное спиртное, пиво.

Персонал: повары Джена и Мила, 10 человек обслуживающего персонала.

Расходы на содержание и управление: 600 золотых.

Ежедневное количество посетителей: в среднем, 7200 человек.

Выручка за последнюю неделю: 2642 золотых, 43 серебряных, 56 медных монет.

Единственный трактир поселения.

Можно даже сказать, единственный трактир на всём Севере.

Здесь не продавали таких алкогольных напитков, как ром или аквавит, которые пользовались отличным спросом в портовых

городах Центрального материка, но зато предоставляли широкий выбор в плане фруктовых настоек, крепкого спиртного и пива.

В самом же трактире из-за его исключительности всегда бурлил народ. Причём временами до такой степени, что ввиду нехватки свободных мест игрокам приходилось дожидаться своей очереди

Но Виид не стал тут задерживаться и направился к следующему пункту путешествия - к постоялому двору.

Здесь тоже сновало много народу.

По масштабам деревни Моры это был неразумно большой постоялый двор. В нём располагалось больше трёх сотен номеров! Вот только занять хоть один из них было всё равно трудно. Настолько, что многие игроки даже были готовы оплачивать дополнительную стоимость.

Постоялый двор был важнейшей постройкой в любом поселении. Игроки, переночевавшие там, полностью восстанавливали свои силы и физические способности. А сверх того, на несколько следующих дней увеличивали скорость восстановления при усталости и улучшали свой аппетит, то есть эффективность принимаемой пищи. Поэтому многие и старались, по возможности, снимать в поселении тёплый номер.

Недельной прибыли от постоялого двора набежало более четырёх тысяч золотых. Такого отличного результата удавалось добиться и потому, что прямо в заведении продавали ещё и еду.

В отличие от трактира, еда на постоялом дворе была простой и легко усваиваемой. Здесь имелось множество блюд, которые позволяли быстро насытиться.

- Так... В будущем тут нужно будет обязательно организовать ресторан. Тогда доход станет ещё больше.

Каждый раз, заходя в новое здание, Виид всё больше чувствовал прелесть правления. Развивая свои владения, используя игроков и жителей, с каждым днём он становился всё сильнее и могущественнее.

Конечно, путешествия и выполнение заданий тоже привносили в жизнь захватывающие дух ощущения, но именно правление добавляло к этим чувствам какое-то своё, особое удовлетворение. Ведь игроки-правители чувствовали, что владеют частью Версальского континента! Неудивительно, что после подобного возникали любовь и привязанность к деревне или крепости.

Далее Виид направился к полям и зерновым складам.

Все ближайшие окрестности Моры были распаханы и засеяны пшеницей. Склады ломились от мешков с зерном, а на полях вовсю трудились местные жители.

Собранный урожай привёл в порядок цены на продукты внутри поселения. Излишки же грузились на повозки торговцев и отправлялись в другие освоенные деревни Севера, где и продавались по высоким ценам.

Этот год выдался очень урожайным благодаря эффекту от постройки церкви ордена Фреи.

Зерновой склад.
Склад, где можно хранить собранные злаки.
Заполнен пшеницей и ячменем.
Объём запасов: Пшеница - 32000 тонн. Ячмень - 19000 тонн.

Земельные угодья Моры составляли целых 650100 квадратных метров!

Это стало возможным благодаря активной политике старосты по расширению земельных угодий во избежание возможного продовольственного кризиса. Как только покрытые толстым слоем льда земли оттаяли, он не переставая расширял засеваемые зерном поля. А с их увеличением стало расти и количество переселенцев из других поселений.

- Да ведь из этого же можно испечь миллион буханок ячменного хлеба!

Вииду казалось, что он попал в другой мир.

Но подобное благополучие не означало, что у поселения не было проблем.

Слишком много новых жителей и игроков собралось в небольшой ранее деревушке. Количество жителей внутри крепостной стены Моры достигло уже пяти тысяч четырёхсот человек! В то время как общее количество проживающих на подвластных поселению землях превысило уже шестьдесят тысяч. Правда, среди них зарегистрированных в деревне игроков не набиралось и сотни человек.

В целом же количество жителей получалось значительным. И пятьдесят три тысячи из них, за исключением проживающих в поселении людей, являлись простыми крестьянами.

Занимаясь сельским хозяйством, они строили за деревней потрёпанные соломенные хижины, в которых потом и жили. Это означало, что за стенами Моры уже образовалось множество небольших бедных поселений, расположенных, в основном, вокруг обширных пахотных земель.

- Окно управления жильём!

Меню управления жилыми объектами Моры.

Крепости: 1

Деревянные дома: 980

Соломенные хижины: 12653

В случае ухудшения санитарных условий в соломенных хижинах возникнет высокая вероятность развития эпидемии. С приходом зимы значительная часть жителей, проживающих в хижинах, погибнет от морозов. Данный вид построек оказывает плохое влияние на общественный порядок поселения. Крайне непрочный при нападении монстров.

Жители, проживающие в соломенных хижинах, не чувствовали беспокойства по поводу монстров благодаря частым патрулям рыцарей ордена Фреи. Однако Север до сих пор находился в состоянии хаоса, в любой момент могла прийти новая армия монстров, и тогда всем этим хижинам и их жителям несдобровать.

- Окно управления провинцией!

Дзынь!

Провинция Морта.

Область, некогда входившая в состав империи Нифльхейм. В те времена она была достаточно процветающей территорией, из которой даже вышла одна из императриц. После падения империи регион захватили вампиры.

Сейчас это достаточно популярное место для торговцев и путешественников. Находящиеся под защитой ордена Фреи жители работают и строят новые планы.

Военное дело: 22, Экономика: 260

Культура: 570, Технологии: 190

Влияние религии: 83

Политика региона: 6 Влияние на соседние регионы: 13

Влияние империи Нифльхейм: 2% (имеет глубокую связь со следующими областями: военная сила, экономика, культура, технологии, религия, население)

Степень развития поселения: 97

Гигиена: 36, Общественное спокойствие: 72%

Жители обеспокоены из-за недавнего крупного нападения монстров, но их утешает, что статуя богини Фреи всё же удачно завершена.

В значительной части жилых домов не хватает водопровода.

Многие жители помнят проведённый очень давно фестиваль.

Многочисленные скульптуры делают жизнь людей счастливей.

Безграничное доверие и поддержка деятелей искусства повысили достоинство поселения. У местных жителей появилось чувство гордости за свою провинцию в связи со множеством построенных в ней скульптур. И им бы хотелось иметь ещё большее число объектов культуры.

С давних времён в поселении передаются секреты швейного мастерства.

Технология обработки металлов находится на начальном уровне, а кузнецы, изготавливающие оружие и доспехи, ещё очень неопытны.

Местная религия основана на поклонении богине Фрее. Жители проявляют стойкость веры, так что изменить её достаточно трудно.

Из-за влияния ордена Фреи жителям нравятся изобилие и развлечения, но при этом они демонстрируют прилежное трудолюбие.

Основное производство: изделия из кожи и ткани.

Общая численность населения: 61689.

Подоходный налог в месяц: 27860 золотых.

Процентное соотношение расходов: армия: 2%; развитие экономики: 34%; культура: 12%; задания и карательные операции: 15%; содержание поселения: 22%; отчисления ордену Фреи: 15%.

Даже принимая во внимание многочисленные проблемы, развитие Моры впечатляло.

'Расходы на культуру? Это ещё что такое? Я в подобное деньги не вкладывал'.

Находясь недалеко от южного входа в деревню, Виид серьёзно погрузился в раздумья о причине случившегося. В этот

момент к нему и подошёл крупный, похожий на разбойника мужчина с густой бородой.

- Извините меня, вы, случайно, не скульптор?

Виид рефлекторно пробежался по нему глазами.

И обнаружил при этом мифриловые ботинки! Хотя остальная одежда - кожаный плащ и штаны - выглядела весьма потрёпанной и изношенной. Ее покрывал толстый слой пыли.

'Похоже, один из тех высокоуровневых игроков, что не любят суету. Вот и переоделся, придя в деревню, чтобы к нему не приставали'.

Про обувь же игроки довольно часто забывали, потому как редко кто из новичков обращал на неё внимание. Однако если у этих мифриловых ботинок имелось свойство увеличения скорости передвижения, то на рынке такой предмет уходил не менее чем за три тысячи долларов!

Мгновенно просчитав всё это в голове, Виид ответил безо всяких увёрток:

- Верно.

Хотя на душе у него поселилось лёгкое беспокойство, сказал он это с лёгкостью. Ведь незнакомец спрашивал, 'не скульптор ли он'. А раз вопрос изначально касался профессии, то и продолжение разговора свелось бы к очередной работе, связанной с ремеслом.

Виид не вчера на свет появился и уже хорошо научился разбираться в людях.

'Хотя, может, я когда-то его нагрел? Сделал некачественную статуэтку? Или он всё же намеревается дать новый заказ?'

Мужчина, похожий на разбойника, с облегчением вздохнул. Его совершенно не смутило задумчивое выражение лица Виида, перебиравшего в этот момент все варианты.

- Уф, еле вас нашёл. Всю деревню перевернул. Я узнал о вас из недавнего видео в Зале славы. И у меня есть к вам одна просьба. Если вы действительно скульптор Виид, будьте добры, создайте мне небольшую скульптуру.

Но Виид с сожалением покачал головой.

- Я благодарен, что вы обратились ко мне, но в данный момент я не собираюсь заниматься творчеством.

Конечно, у подобного игрока Виид мог бы с лёгкостью выбить хорошую оплату своего труда. Но, испытывая сейчас сложности из-за 'голосов', он, к своему сожалению, был вынужден отказаться.

Однако тут мужчина вдруг быстро вцепился в его запястье своими огромными, размером с крышку котла, ручищами и умоляюще произнёс:

- Я очень вас прошу. Создайте для меня скульптуру дочери.

- Вашу дочь? - уже нахмурившись, спросил Виид.

Ему приходилось изготавливать скульптуры, посвящённые самым разным объектам, и просьбы о создании членов семьи всегда были одними из самых трудных.

'Как ни старайся, а в итоге заказчику практически всегда не нравится. А уж если что-то будет не так, то такой крик и шум поднимется...'

Ведь и ежиха считает своих ежат самыми красивыми!

В заказах, когда взрослые хотят порадовать ребёнка, например, вкусной едой или новой одеждой, было очень легко запрашивать высокую цену.

- Да, верно. Доч...еньку. Сделайте её, пожалуйста, - с мольбой в голосе произнёс мужчина.

- Ну, ладно, хорошо.

Виид сдался. Хоть ему и не хотелось работать в таких условиях, он всё же решился взяться за заказ. Потому как для неизвестного игрока это было явно чрезвычайно важным делом. Да и староста так пока и не вернулся, а значит, всё равно пришлось бы чем-то занять время.

Наблюдавшие за всем этим игроки недовольно зацокали языком.

- Я бы с таким лучше не связывался.

- Ага, мужик явно себя в обиду не даст.

- Одно неверное движение, и он может снять со скульптора шкуру.

Среди присутствовавших в поселении игроков также встречалось много высокоуровневых. И они, конечно, тоже приметили ботинки, из чего сделали весьма однозначные выводы.

'Создам ему скульптуру и займусь основными делами. А снимать проклятия во время работы можно будет попросить Альберона'.

Укрепившись в своём мнении, Виид сказал:

- Давайте, ведите сюда свою дочь.

На что мужчина тяжело мотнул головой.

- Это невозможно.

- Ну, тогда какое-нибудь изображение...

- Нету.

- Пфу-у... Ну, раз так, то обрисуйте, как она выглядит, хотя бы на словах.

Виид достал довольно крупный кусок древесины. Он намеревался вырезать скульптуру сразу же после слов мужчины, как только возникнут первые детали образа.

Если бы он не имел опыта в изготовлении тысяч статуэток,

то никогда бы не взялся за подобное задание! Теперь же ему предстояло передать несколько основных черт, и тогда остальное можно будет опустить.

'Главное - передать нос, глаза и рот. Тогда, возможно, это его удовлетворит'.

Маленькие деревянные статуэтки можно даже называть сущим наказанием для скульптурного дела. В любом случае, одних только объяснений мужчины вряд ли будет достаточно, так что к получившемуся результату он должен отнестись с пониманием.

'А раз уж такие мудрёные условия, то он обязан сполна за это заплатить'.

Однако следующие слова 'разбойника' оказались полной неожиданностью для всех.

- Мать этого дитя очень красива. Её взгляд чист, она добра, как... жена, которую я не заслуживаю.

- ...

- Это случилось на шестом году нашей совместной жизни. Хоть и с запозданием, но она наконец-то забеременела долгожданным ребёнком. Даже стала известна примерная дата рождения. Но...

- Но что?

- При обследовании в больнице оказалось, что жена больна.

У мужчины потекли слёзы.

- Срочная операция спасла её, но о ребёнке пришлось забыть... Однако самым страшным ударом для неё стало то, что она больше никогда не сможет иметь детей.

- ...

- Поэтому прошу, создайте. Создайте для нас то дитя, что никогда не родилось. Нашу дочь. Я прошу вас, умоляю... Образ моего ребёнка, который стал бы самым любимым и счастливым в мире. Уа-а-а-а!

Мужчина зарыдал во весь голос.

Они стояли посреди оживлённой улицы, так что у слышавших этот разговор игроков тоже выступили слёзы.

- Го-о-осподи!

- Мне надо идти на охоту.

- Проклятые монстры! Всех порешу!

Многие от избытка чувств поспешили отправиться в охотничьи места, чтобы выместить всю злобу на первых подвернувшихся под руку монстрах.

Лицо Виида стало мертвенно-бледным.

- Мою скульптуру... Вы будете её хранить у себя? Или же намереваетесь показать жене?

- Да, я покажу ей.

- Она тоже в Королевской дороге...

Мужчина рукавом вытер слёзы.

- Да. Играет. И я пришёл сюда, прослышав о вашей славе скульптора. Так что... не думайте о нас плохо. Мы не сумасшедшие. Лишь нашу дочь, хотя бы разочек увидеть её, самую любимую на свете, самую светлую... чтобы попрощаться. Только так мы сможем успокоить наши души... Позволь нам увидеть её лицо, хотя бы один раз. Это похоже на глупость и вздор. Я понимаю, но всё же...

На мгновение он замолчал и снова продолжил:

- Сколько вам заплатить за создание скульптуры дочери? Я готов дать вам любую сумму, только сделайте, пожалуйста, сделайте её побыстрей.

Умоляя, мужчина вновь разрыдался крупными слезами.

Тяжело вздохнув, Виид ответил:

- Мне кажется, я не смогу сейчас приняться за работу.

- Деньги? Вам недостаточно денег? Я дам вам в десять, нет, в двадцать раз больше других!

- Дело не в деньгах. Я пока ещё сам недостаточно готов, да и кусок дерева, похоже, не самый подходящий материал для изготовления скульптуры вашей дочери.

- ...

Когда-то в прошлом Виду приходилось делать ледяную скульптуру. Лёд - он красив и чувствителен, но так холоден, что от взгляда на него замерзает даже сердце. Именно тогда он начал осознавать, что материал скульптуры влияет на атмосферу всего процесса и получившуюся работу.

- Мёртвый кусок дерева не даст ощущения тепла. Он слишком твёрд. И даже если, как вы говорите, вам хочется только один раз на неё посмотреть, это ведь семья. А семью... нельзя вырезать из куска дерева.

Слова всё уверенней выходили из уст Виида.

- Нужен нетвёрдый материал... Такой, который даст почувствовать тепло жизни. Предстоит создать вашу дочь, которую вы вдвоём очень любили. Так что мне тоже нужно подготовиться. Я обещаю вам, что приложу максимум усилий, но не могу сейчас сказать, когда она будет готова.

Мужчина громко вздохнул.

Сложившаяся ситуация немного отличалась от того, что он ожидал. Но, глядя на скульптора, он понимал, что это не пустые отговорки ради того, чтобы уклониться от работы. В словах Виида чувствовалось искреннее желание помочь.

- Спасибо. Мы с женой будем ждать в Селизиуме,

королевство Литн. И ещё, меня зовут Мандоль.

- А меня - Виид. Когда статуя будет завершена, я принесу её в Селизиум.

- Даже если вы не придёте... мы не обидимся. И да, какова будет стоимость работы? - уточнил Мандоль уже чуть напряжённо.

На что Виид, слегка улыбнувшись, ответил:

- Один медяк.

Глава 7. Порочный правитель Моры

Тэнбаин, одно из неизвестных подземелий Севера.

Заполненное множеством озверевших и вооружённых серпами призраков, оно стало испытанием для прорывавшегося вперёд отряда.

- Ловушки демонтированы!

- Внимание, в тридцати метрах впереди толпа монстров. Около двадцати пяти особей.

- Священникам - начать благословения. Воинам в тяжёлых доспехах - в авангард.

Так действовали 'Грабители земель', возглавляемые кровавым воином Дэймондом.

Во времена своего расцвета эта гильдия входила в пятьдесят сильнейших на Центральном континенте.

Они сумели завладеть тремя крепостями, где впоследствии установили высокие налоги. Простые игроки, конечно же, поначалу возражали против такого, однако недовольный ропот быстро стих под давлением превосходящей военной силы. Над теми же, кто сопротивлялся, члены гильдии учиняли настоящую расправу.

Так они действовали всегда. Стоило представителям чужих гильдий или подданным других королевств ступить на территорию 'Грабителей', как их тут же уничтожали.

- Убить всех. Чтоб впредь не зарились на наши земли!

Их организация росла за счёт отнятых у других экипировки и денег, превратившись в так называемую гильдию людей вне закона. Сделав упор на военную мощь, она победоносно наступала, пока в конце концов не была разгромлена объединённой армией сплотившихся соседствующих гильдий!

'Грабителям' пришлось покинуть Центральный материк и пуститься в скитания по свету. Вот так, в ходе своих странствий, они и забрели в северные земли.

- Прорываемся. На этот-то раз мы обязательно расправимся с боссом подземелья, Лордом Смерти.

Дэймонд пылал от предвкушения.

В том, что 'Грабители земель' теперь не владели деревнями или крепостями, была даже определённая польза. Они полностью сосредоточились только на выполнении заданий и зачистке подземелий лишь для собственного обогащения, наплевав на поддержание союзных отношений с другими гильдиями и заботы по привлечению новичков. Такой стала их манера действий!

И пусть мощь и влияние, по сравнению с прежними

временами, когда покорялись центральные крепости и деревни, у гильдии были уже не те, её участники не переставали по-своему наслаждаться Королевской дорогой.

- Субан, гляди в оба. Мабин, атакуй!

Воин-варвар Субан свирепо вращал свой двуручный боевой топор, встречая монстров, что в этот момент гурьбой шли на отряд. А тем временем вор Мабин, выскочив из тени за спинами противников, принялся орудовать отравленным кинжалом.

Численность 'Грабителей земель' была невелика в сравнении с другими гильдиями, однако слаженная работа участников вызывала невольное уважение.

Возглавляемые Дэймондом бойцы с трудом, но всё же смогли дойти до конца подземелья и истребить Лорда Смерти.

За что в награду получили довольно странное послание:

Все испытывают страх передо мною…
Если хочешь идти тропой Смерти, то найди храм, исчезнувший из памяти людей.

- Испытывают страх. Исчезнувший храм. О чём это вообще? - с недоумением произнес Дэймонд, пытаясь вникнуть в смысл текста.

Да, он упивался грабежами и убийствами, но это отнюдь не делало его менее сообразительным. И хоть послание на первый взгляд казалось несерьёзным, он чувствовал, что здесь может скрываться нечто важное, мимо чего нельзя так просто пройти.

- Похоже, просмотр исторических хроник Версальского континента не прольёт на это свет, раз уж речь идёт об 'исчезнувшем из памяти людей'...

Во взгляде Субана промелькнуло любопытство.

- Весьма своеобразно. Никаких конкретных пояснений вроде 'пойди туда-то и сделай то-то'.

- И всё же было бы неплохо отыскать этот исчезнувший храм. Наверное, стоит для начала поискать побольше подсказок.

Дэймонд совместно с последовавшими за ним товарищами сумел отыскать находившиеся в подземелье тайные комнаты с нужной информацией. Возможно, поищи они дольше, то насобирали бы ещё больше этих, казалось, кем-то в спешке обронённых посланий.

О-о-о! Этот мир погрузился во тьму. Империя гибнет, и похоже, в этом году не станет и

прославленного Версальского континента.

Ничто не может вырваться из лап Смерти.

Последователей учения Смерти становится всё больше и больше.

От жителей ближайших к подземелью деревень игроки слышали лишь странные предания.

- Эта информация дошла до меня от деда моего деда, а тому досталась от его прадедов. По какой-то причине в начале эпохи империи Нифльхейм люди не хотели говорить о прошлом.

- В немногих оставшихся от империи исторических местах полно руин разрушенных крепостей. Откуда там взялось столько развалин? Вряд ли укреплённые форты и крепости могли быть разрушены каким-то вторжением монстров.

Шаг за шагом 'Грабители земель' распутывали ведущую к разгадке ниточку.

Один деревенский старик даже показал им хранившуюся у него в доме книгу.

Вставший на путь Смерти.

Есть ли предел алчности и жадности людской в стремлении обладать силой?!

Тайное искусство заклинаний, которое не должно существовать; магия, которую запрещено использовать; эпидемии и смерти, а также армии монстров, насылаемые священниками-отступниками!

Вслед за поступью тех, кто встал на путь Смерти, на континент идёт Тьма.

… число … года от становления империи.

Они приближаются.

Деревни и крепости охвачены паникой.

Правитель, сбежавший со своей семьёй, вернулся назад сгнившим трупом, и теперь наши солдаты тоже гниют от неизвестной заразы.

… число … года от становления империи.

Заканчивается провиант.

Колодец, дно которого не обнажалось на протяжении двухсот лет, высох.

Везде кишат крысы.

… число … года от становления империи.

Наконец-то они показались.

Солдаты и рыцари собрались сразиться на крепостных стенах.

Боевой дух отсутствует, но они намереваются сражаться до последнего вздоха.

Да. По-видимому, так и будет.

Их армия….

В этот самый момент, когда я пишу эти строки, крепостная стена рушится.

Она разлетается на мелкие осколки от их проклятой божественной магии. Пронзительные крики солдат и рыцарей, попавших под груду каменных осколков, совершенно лишают нас сил.

Дзынь!

Священник Смерти.

Легенда о священниках, обретших силу через смерть, кровь и плоть.

Найдите храм, исчезнувший из памяти людей, и откройте тайну служителей Смерти.

Алчному человеку предоставится самая большая сила. Мудрый и отважный сможет приобрести Честь и Славу.

Если же, поддавшись алчности, вы выберете путь наследия силы священников Смерти, то станете объектом ненависти и страха для людей и всех остальных рас.

Карта исчезнувшего храма разделена между монстрами, которых вёл последователь Смерти.

Сложность: S

Вознаграждение: приверженность ордену Смерти.

Ограничение: отсутствуют ограничения по уровню и Славе.

Вы должны обнаружить храм раньше, чем кто-либо другой.

- Уровень сложности S! - воскликнул Дэймонд.

Задания ранга В уже фактически стали привычными для

них.

В то же время задания сложности А и выше оказывали влияние на равновесие всего Версальского континента и вели к огромному вознаграждению или силе. Из-за этого их было не только непросто получить, но и, выполняя, приходилось ставить на кон свою жизнь и жизни находившихся рядом людей

Недавний ажиотаж игрового сообщества вокруг удачного выполнения Богом войны Виидом самого первого задания уровня А, связанного с противостоянием Армии бессмертных, как раз был вызван этими причинами.

Гильдийский заклинатель Империал невероятно воодушевился.

- Раз уж задание сложности S, то мы обязаны попробовать.

Ведьма Нардо была осторожнее.

- В данный момент это нам не по плечу. Здесь всё-таки не Центральный материк.

Пусть в прошлом гильдия 'Грабители земель' и держалась обособленно, но если всё же начиналась заварушка, то находилось немало тех, кто оказывал им содействие.

К примеру, вояки, обожавшие трофеи! Всегда можно было получить помощь армии или наёмных солдат.

По мнению ведьмы Нардо, при текущих условиях в одиночку добиться успеха окажется невероятно тяжело.

- Так в том-то и дело! Мы просто обязаны не упустить эту возможность. Если уж такой монстр, как Лорд Смерти, был всего лишь слугой, представь, насколько грандиозным станет само задание. И если мы справимся своими силами, то нас ждёт крайне большое вознаграждение.

- Но мы же не знаем, со сколькими боссами нам придётся сразиться... А если хотя бы один будет таким, как Костяной дракон? Нас же попросту уничтожат.

- Уничтожат? Ты что, боишься?

- Дело совсем не в этом, но...

- Мы же путешествуем ради удовольствия, так чего здесь обсуждать?

Большинство товарищей склонялось к тому, чтобы принять задание.

Несмотря на то, что им доводилось управлять и крепостями, и деревнями, как члены гильдии, состоящей из представителей одних только боевых классов и увлекающейся боями и схватками, они не могли не ответить на такой вызов.

Честолюбие Дэймонда всё разгоралось.

'Мы лишились всего'.

У них отобрали крепости, и, к своему стыду, теперь они не

могли даже официально воздвигнуть флаг своей гильдии. И та блистательная эпоха, когда 'Грабители земель' имели большое влияние на Версальском континенте, осталась лишь в их памяти.

'Но, похоже, нам выпал второй шанс'.

Шанс, который позволит вернуть всё на свои места!

Дэймонд был уверен, что благодаря этому заданию сможет снова подняться на вершину.

Со всей силы сжав кулаки, он воскликнул:

- Я хочу унаследовать эту силу - силу служителя Смерти. Я хочу стереть с лица земли тех, кто пойдёт против меня... Я хочу покорить Версальский континент!

Вы приняли задание.

* * *

Солнце уже перевалило зенит, когда Виид в крепости правителя наконец-то смог встретиться со старостой.

- И куда это вы изволили пропасть, взвалив на меня, пожилого человека, так много забот? - вознегодовал старик, стоило ему лишь увидеть Виида. - В Мору, знаете ли, столько народа понаехало... Население возросло, появилась уйма дел, которые требуют незамедлительного решения...

Он всё ворчал и ворчал не прекращая.

Вот только Виид следовал одной непреложной житейской мудрости! Он знал, что в такие моменты бесполезно придумывать оправдания и лучше просто промолчать.

'Пусть говорит сколько влезет'.

В одно ухо влетит, в другое вылетит!

После продолжительного брюзжания староста всё же подуспокоился и перешёл к делу:

- Нужно разобраться с внутренними делами деревни и присмотреть за общественным порядком. Крепость уже частично отремонтировали, так что теперь вы, господин правитель, можете лично заняться всеми необходимыми для развития Моры вопросами. Ах, да, на данный момент фонд провинции составляет 39845 золотых.

Дзынь!

Желаете воспользоваться режимом 'Внутренние дела правителя'?

Эта опция стала доступна в связи с произведённым ремонтом крепости!

- Желаю, - подтвердил Виид.

Изображение переключено в режим 'Внутренние дела правителя'.

Ещё мгновение назад Виид беседовал со старостой в одной из пустых комнат крепости. И вдруг всё вокруг изменилось.

Перед ним как на ладони предстала провинция Морта.

Он смотрел на неё сверху вниз с высоты птичьего полёта.

* * *

- Хм, и с чего же мне начинать?!

Виид молча разглядывал представшую перед ним Мору.

Он отчётливо видел каждое здание, фигурки двигавшихся по улицам жителей и пейзаж за крепостной стеной. При малейшем его желании менялся угол зрения, приближалось изображение, и можно было даже слышать голоса людей.

И данный режим был доступен только правителю!

Военное дело: 22 Экономика: 260
Культура: 570 Технологии: 190
Развитие города: 97
Гигиена: 36 Общественное спокойствие: 72%
Наличный фонд: 39845 золотых

Возникшее перед Виидом окно показывало состояние Моры на данный момент. Также теперь ему стали доступны распоряжения по поводу армии, строительства, торговли и налоговых ставок.

- В первую очередь надо построить недостающие в поселении здания.

Для начала Виид решил посмотреть, какие строения вообще доступны.

Перед его глазами всплыло более трех сотен наименований

и видов зданий. Такое богатство стало доступно в силу того, что поселение за последнее время выросло, да и крепость правителя наконец-то была хоть немного отремонтирована.

Сначала Виид посмотрел на великолепный дворец, располагавшийся в самом верху списка.

Дворец правителя.

Вершина роскоши и удобства! Чем просторнее и прекраснее дворец, доступный одному лишь правителю, тем сильнее поднимутся его Честь и Авторитет.

Однако это же и уменьшает преданность солдат и жителей. Могут возникнуть разногласия с королевской семьёй, на чьей территории находится поселение.

Цена строительства: 70000 золотых.

Провинция Морта не входила в состав какого-нибудь королевства.

Если уж совсем разобраться, то это была территория древней империи Нифльхейм, после распада которой все деревни стали жить самостоятельно. Так что переживать о разногласиях с королевской семьёй не стоило.

Однако Виид слегка покачал головой.

'Этого нам не надо'.

Поселение находилось на начальном этапе развития, так что постройка столь дорогого дворца стала бы бессмысленной тратой денег. Виид жалел деньги для посадки лишнего дерева вдоль дороги, что уж говорить о дворце.

Так что, хоть он и не стремился показать себя скромным правителем, сейчас требовалось совсем другое. Он принялся читать далее...

Личная площадка для гольфа.

Здесь можно приятно провести время за гольфом в окружении милых фрейлин. Это хорошее место, чтобы похвастаться перед другими правителями и знатью. Поле для гольфа требует большой площади. Вызывает чувство обиды у жителей.

Цена строительства: 40000 золотых.

- Вот же... Тут что, ничего другого нет?!

Виид мельком просмотрел объекты, которые предназначались для удобства правителя. В первую очередь он искал действительно необходимые для Моры строения.

* * *

В месте отдыха авантюристов - единственном на всю Мору питейном заведении - люди, как всегда, выстраивались в очередь в ожидании свободного столика.

Пэйл, Мейрон, Манауэ, а также остальные товарищи пришли сюда, чтобы выпить и поесть. Однако прошёл уже час, а свободных мест для них так и не появилось.

- Эх. Удастся ли нам присесть и выпить сегодня?

- День же, народу битком.

Но даже испытывая неудобство, очереди они не покидали. Потому как другого такого места, чтобы выпить и пообщаться, в поселении было не найти!

Трактир всегда был наипервейшим местом, куда заглядывали возвращавшиеся с охоты игроки. Ведь тут они могли собраться все вместе, выпить кокосового вина, фруктовых настоек или пива и отвести душу за разговорами.

- Ну, когда же столик освободится? - произнёс Зефи с ноткой недовольства в голосе.

Он уже всерьёз подумывал о том, чтобы как-нибудь проскользнуть внутрь и, проявив весь свой талант, подсесть к заливающимся смехом девушкам...

И в этот момент!

Крыша трактира слетела! Стены полностью исчезли.

- Что за?..

- Что происходит?

Наслаждавшиеся трапезой и выпивкой игроки не на шутку испугались. Это было естественной реакцией на столь неожиданное происшествие.

Однако как только здание было под корень разобрано, вокруг снова появились стены, колонны, столики и потолок - уже расширенного трактира! Одних только мест теперь стало на две тысячи человек!

Постройка расширилась и превратилось в огромный трактир.

И тут-то игроки всё поняли.

- Правитель!
- Это правитель Моры занимается внутренними делами!

* * *

Виид, используя свободное место, расширил трактир и постоялый двор, а также выстроил около последнего большую столовую. На землях, отмеченных перед ним как свободные участки, можно было построить ещё как минимум сотню зданий.

На реконструкцию трактира ушло двенадцать тысяч золотых, на постоялый двор - ещё девять, постройка же большой столовой потребовала шестнадцати тысяч.

В окне, информирующем о состоянии Моры, тоже произошли изменения.

В связи с расширением трактира Экономика +2, Общественное спокойствие -1

В связи с расширением постоялого двора Экономика +1, Гигиена +3

В связи с постройкой просторной столовой Культура +3, Экономика +2.

В течение трёх месяцев производительность труда жителей увеличивается на 1%.

Военное дело: 22 **Экономика:** 265
Культура: 573 **Технологии:** 190
Развитие города: 98
Гигиена: 39 **Общественное спокойствие:** 71%
Наличный фонд: 2545 золотых

Режим управления поселением позволял наблюдать изменение каждой позиции, исходя из чего и корректировать свои действия.

И если Военное дело и Экономика просто показывали текущее положение дел в поселении, то плохая Гигиена замедляла приток жителей. А при низком Общественном спокойствии повышалось количество преступлений, что было одной из главных проблем для развития торговли.

- Следующим будет...

Взгляд Виида переместился на центральную площадь. И там тут же появилось пять ларьков стоимостью по сто золотых. Это были места продажи туристических сувениров! Для развития торговли они не имели никакого значения, но зато приносили хорошую прибыль.

В этот момент на центральной площади началось что-то вроде бунта.

- Правитель, постройте гильдию мечников!

- Лавку принадлежностей для авантюристов...

- Будет здорово, если появятся частные склады и дома.

- Артель путешественников, обязательно нужно её построить!

Каждый просил о том, что ему было больше всего необходимо в повседневной жизни.

Словно маленькие птенчики, люди вскидывали вверх свои 'крылышки' и 'крича' выпрашивали 'пищу'... Так происходило из-за отсутствия необходимых зданий и возникшего сейчас шанса их получить.

Вообще, если правитель не построит каких-то зданий, жители или архитекторы могли со временем это сделать сами. Вот только проблема заключалась в том, что настоящих архитекторов на Версальском континенте можно было пересчитать по пальцам, да и построенные торговую лавку или дом кому-то ещё предстояло продать.

Когда же за дело брался правитель, он мог строить те здания, которые желал видеть в данный момент, и уже в зависимости от его выбора происходило дальнейшее развитие деревни, крепости или города. Например, в месте, где правителем являлся маг, появлялось много магических лавок и гильдий. Если же правителем был заклинатель, то в поселении появлялись разнообразные уголки природы: леса, искусственные озёра, горы, - всё, что способствовалородству со стихиями.

Развитие поселения во многом зависело от правителя!

И теперь под громкие выкрики игроков Вииду тоже приходилось делать свой выбор.

Вот только в казне Моры осталось всего лишь 2045 золотых...

Тогда Виид, оставив себе лишь сто золотых, решительно вложил имевшиеся у него деньги в казну поселения. Практически вся хранимая им огромная сумма тут же пошла на развитие Моры.

Лачуги!

Населению Моры, которое росло если не по часам, то по

дням, требовались новые дома. Деревья на горах и холмах моментально вырубались и разом превращались в дощатые лачуги. Одно такое здание стоило не более тридцати серебряных.

- Простая лачуга - место, о жизни в котором можно только мечтать!

Вложив три тысячи золотых, Виид построил домов на десять тысяч семей. Что привело в испуг многих игроков Моры.

- А-а-а!

- Правитель - псих!

- Он строит одни лачуги! Ужасно много лачуг!

Место недавней застройки было прекрасно видно с центральной площади. Лачуги были выстроены так плотно, что почти доходили до вершины соседней горы.

Следующим зданием, которое выбрал Виид, стала товарная биржа. Она выполняла примерно те же функции, что и обменная лавка, но ещё позволяла проводить крупные оптовые сделки. Производимые в поселении товары теперь могли экспортироваться в другие места более эффективно. К тому же тут ещё имелись арендуемые склады и просторная стоянка для повозок.

Такое здание было горячо воспринято торговцами.

- А правитель Моры, похоже, кое в чём толк знает.

- Если игнорировать торговцев, то невозможно развить деревню до большого города.

Руководствовавшийся примерно тем же самым Виид построил и артель торговцев. Она позволяла распределить между несколькими торговцами огромный заказ по поставке каких-либо товаров! Это здание можно было считать краеугольным камнем для гильдии торговцев.

Новые строения всё продолжали появляться на ранее пустых участках вблизи центральной площади Моры. Виид выстроил лавку оружия, доспехов, путешественника, авантюриста, картографа, фруктов и даже продуктовый магазин.

Видя такое количество непрерывно возникающих построек, игроки пришли в невероятный восторг.

- Ура!

- Вот теперь-то заживём.

Любые другие северные деревни пока ещё пребывали в довольно жалком состоянии.

Конечно, крупные и известные гильдии уже урвали свой кусочек земель и вели развитие поселений, но те не шли ни в какое сравнение с Морой как в плане узнаваемости, так и по количеству игроков.

Люди на площади всё никак не могли нарадоваться тому,

что в поселении наконец-то можно будет легко приобрести самый нужный товар.

Однако на этом стройка Виида не закончилась.

С сильным грохотом дрогнула земля, и на свободном месте возле кузницы оказались свалены в огромную кучу стройматериалы.

- Зачем это?

- Что он собирается строить?

Кузница Моры и так могла похвастаться весьма большими размерами, как, в общем-то, и подобало месту, где производились оружие и броня. Так что строившееся рядом здание, размерами превышавшее пять таких кузниц, не могло не вызывать вопросов. Особенно ввиду того, что из крыши уже торчала огромная труба.

Как только здание было закончено, один из стоявших рядом с ним кузнецов опрометью кинулся внутрь, сгорая от любопытства. Он пробежался глазами по обстановке и, тут же выскочив на улицу, закричал:

- Здесь огромная печь! Печь, с помощью которой можно извлечь из железной руды металл высокой степени чистоты!

При отсутствии огромной печи только квалифицированные кузнецы могли извлекать пригодный для создания предметов металл из руды. При этом они затрачивали просто уйму времени на эту работу.

Однако теперь-то, с подобным строением в поселении, любую добытую с монстров руду можно будет быстро расплавить и получить металл высокой чистоты. Когда же благодаря этому поставки металла станут беспрерывными и легкодоступными, качество оружия и доспехов резко повысится, как и их последующее разнообразие.

Это было то, чего так страстно желали все кузнецы!

Цена здания превышала пятьдесят тысяч золотых, но Виид на подобное денег не жалел.

Ещё бы, ведь теперь сюда хлынет ещё больше кузнецов и ювелиров, а значит, это приведёт к росту производства оружия и брони и увеличению прибыли от налогов!

Игроки никак не могли знать, но и за пределами деревни уже вовсю шли ещё одни строительные работы.

В глубинах гор, в шахтах, принадлежавших в прошлом империи Нифльхейм, покоились богатые медные, железные и серебряные жилы. И эти шахты, которые были давным-давно оставлены и закрыты, благодаря Виду сейчас преображались. Штольни снова были приведены в порядок, а часть жителей деревни направилась туда с кирками в руках. Чтобы уничтожить монстров, обитавших в глубине гор, среди новоявленных

шахтеров шагали и паладины ордена Фреи.

- Подзапустивший на некоторое время Мору правитель, похоже, наконец-то опомнился.

- Вот теперь-то развитие пошло...

На лицах игроков расплывались радостные улыбки.

Однако на этом перемены не закончились.

Снова с сильным грохотом уже на другом свободном месте были сложены материалы. Начисто скосив только разросшиеся бурьяны, там отстроилось здание гильдии портных!

В поселении уже собралось довольно много игроков этой профессии. Они пришли издалека вместе с экспедициями, чтобы воспользоваться в своём производстве высокоуровневыми тканями и кожами местного производства.

Теперь же, благодаря гильдии, эти игроки могли не только быстрее повысить свои навыки, но и найти помощь у наставников-НИПов.

Следом на свободных местах появились гильдия фермеров и алтарь ордена Фреи.

С помощью алтаря игроки могли избавиться от проклятий или болезней путем жертвоприношений богине, а сверх того - на время увеличить Удачу. Не стоило и говорить, что такое строение пришлось по нраву служителям ордена Фреи, но, помимо них, игроки-священники и авантюристы тоже его страстно желали.

- Ещё и алтарь! А ведь и вправду отличненько.

- Я правильно сделал, что пришёл охотиться в Мору.

Была построена и гильдия мечников.

- А правитель, однако, потратился.

Возникла и гильдия воров.

- Да этот правитель - сумасшедший! Сколько у него вообще денег-то?

Находившиеся на площади игроки громко ликовали.

И пусть поселение им не принадлежало, но ведь именно с его развитием становилось проще жить и выживать в опасных приключениях Севера.

Когда же была выстроена гильдия воинов, никто не произнёс ни слова. Как и при последующих гильдиях бродячих бардов, лучников, убийц, бойцов и мастеров боевых искусств.

А вот стихийные гильдии магов выходили по сорок тысяч за каждую, поэтому Виид ни одной из них не построил. Но зато получилось так, что практически все основные гильдии боевых классов теперь имелись в поселении.

Виид инвестировал в Мору колоссальную сумму денег. Он вложил всё, что заработал продажей материалов из Тодума при использовании навыков кузнеца и портного, а это составило 340

тысяч золотых. Ушёл туда и алмаз, полученный от ордена Фреи в уплату за создание символа богини, ценою в 145 тысяч.

В сумме только из этого получалось 485 тысяч золотых!

При изготовлении статуи богини он заработал сумму, с лихвой превышавшую 150 тысяч, на взносах за участие в задании и плате за рекламу на скульптуре. Но в то же время Виид потратил на задуманное им масштабное строительство практически 160 тысяч.

Так что, посчитав всё это и прибавив к полученной сумме оставшиеся у него от охоты средства, можно было сказать, что городской бюджет пополнился на огромную сумму в размере более чем 500 тысяч золотых.

Дзынь!

Положено начало развитию нового города в провинции Морта.

Поселение Мора, расположенное на территории древней империи Нифльхейм, получило завидную популярность у многих путешественников. Это место стало очагом веры и постепенно расцветающей культуры.

Значительные средства были вложены в экономически весьма отсталое поселение. И теперь жители Моры, согласно наставлениям богини Фреи, приложат все усилия, чтобы сделать свою жизнь ещё более зажиточной.

На два месяца производительность труда жителей возрастает на 45%.

В силу расширения и развития Моры происходит урбанизация поселения. Увеличивается приток мигрантов. Количество жителей растёт быстрыми темпами, поэтому, пока не решится вопрос с их трудоустройством, снижается Общественное спокойствие и будут происходить выплаты материальной помощи.

Вслед за ростом населения потребуется и большее количество продовольствия, в связи с чем территория поселения постепенно будет увеличиваться.

После улучшения крепости правителя станут доступны политические решения не только внутри города, но и по отношению к другим провинциям, посредством дипломатии.

Военное дело: 22 Экономика: 297
Культура: 579 Технологии: 196
Развитие города: 108
Гигиена: 42 Общественное спокойствие: 68%
Наличный фонд: 79014 золотых

Виид пока так и не вышел из режима 'внутренних дел'. В поселении всё ещё оставалось довольно много пустых мест, которые он бы хотел заполнить нужными зданиями.

- Так-с, значит, для разработки доступно всего двенадцать шахт...

На развитие одного рудника ушло сразу 50 тысяч золотых.

Денег на разработку всех рудников в поселении уже не было. Да и Виид не был уверен, что это стоило делать. Ведь если будут работать все двенадцать шахт, то высока вероятность того, что цены на металлы и предметы из них резко упадут. К тому же чем больше жителей будет участвовать в добыче, тем сильнее понизится Гигиена поселения, как, в общем-то, и объёмы производства.

Конечно, если бы один из рудников содержал Мифрил или Камень маны, то Виид без всяких сомнений вложился бы в добычу этих ресурсов в первую очередь. Но, к сожалению, в горах никаких высокоуровневых материалов не было. Ну, или же их пока не обнаружили.

- И всё-таки слава богам, что есть слоновая кость.

Исследуя провинцию Морта, он обнаружил в степных районах северо-западной части земель крупное стадо слонов. Так что в будущем, выпустив разрешение на охоту, можно будет добывать слоновую кость хорошего качества. А ведь её на Версальском континенте не зря называли 'живой драгоценностью'.

- С ними надо обойтись бережно.

Закончив с шахтами, Виид переключился на подготовку солдат.

До прекращения защиты ордена Фреи оставалось ещё семь месяцев, но ведь и обучение солдат требовало определённого времени.

- Для начала надо бы набрать где-то сто солдат и десяток рыцарей.

Выстроив призывной пункт и тренировочный центр, Виид организовал набор требуемого числа солдат. А вот с рыцарями всё было сложнее. В поселении не имелось нужного для них

учреждения, поэтому ему пришлось приказать набрать странствующих рыцарей.

Виид обзаводился собственной армией!

В собранных игроками гильдиях лидеры, по сути, являлись руководителями группы людей. Однако правители городов или крепостей обладали совершенно иной властью. Они могли собрать армию, используя капитал поселения.

* * *

В то время, пока все бурно ликовали происходящему развитию, на центральной площади Моры со вспышками яркого света стали появляться новые игроки.

- А!

- Ух, как это так получается двигать телом?

- Так вот она какая, Королевская дорога!

Все они были новичками. С развитием Моры до уровня города игроки теперь могли начать свою игру и здесь.

- Это Северный регион?

- Вау! Так вот как выглядят города Севера!

Новички всё прибывали и прибывали с яркими вспышками света. Единственный доступный на Севере город манил и притягивал глаза при выборе начального поселения. Так что число выбравших Мору игроков росло в геометрической прогрессии.

- Ва-а-а!

- Новички.

Особенно радовались им люди, до этого чувствовавшие себя в одиночестве из-за отсутствия привычного уже шума и галдёжа масс игроков.

Да и не стоило недооценивать новичков. Их вклад в развитие поселений был весьма значительным. Охотясь на лис, оленей и кроликов, они добывали мясо и шкуры, которые потом продавали в городе. Этим они зарабатывали себе деньги для покупки оружия и снаряжения.

Поставляемые же ими материалы служили огромным подспорьем для создания каких-либо вещей. Собирая упавшие палки, валяющиеся куски руды, лекарственные растения и многое-многое другое, новички исполняли роль движущей силы, которая постепенно вела поселение к новому уровню развития.

Торговцам и ремесленникам нравилось, что они могли легко и быстро достать базовые материалы, благодаря чему

изготовить и продать больше предметов.

Те же, кто обладал боевым классом, конечно, не могли мгновенно получить большого подспорья от новичков, но и им было удобно - а главное, выгодно, - продавать добытый на охоте низкоуровневый хлам.

Игроки с классами Рыцаря, Священника и Жреца особенно радовались новичкам, ведь, помогая слабым, они могли повысить свои Честь, Веру и Самоотверженность.

* * *

Канг Чинчол сильно мучительно переживал, просматривая форумы Королевской дороги.

- Будет ли это правильным? Или же оставить, как оно есть?

Под именем Манауэ он достиг на Версальском континенте значительных успехов в таком 'нечистом' деле, как торговля. Но сегодня и его мучила совесть.

- Уже, значит, и новички приходят в Мору...

На форуме, что он читал, появлялось всё больше и больше новых тем.

- Уведомление о рождении нового северного города.

- Новички, начинайте игру в провинции Морта.

- Общая карта города Мора, информация о постройках и общедоступных заданиях.

- Богатые места охоты. Обратите внимание, что некоторые из них весьма опасны, но и настолько же привлекательны для приключений.

Всё больше информации появлялось на форуме, и всё жарче разгорались дискуссии.

- Я только собираюсь начать играть в Королевскую дорогу. А что, Мора и вправду так хороша, как все говорят?

- Хочу создать персонаж в Море. Думаю стать воином. Кто со мной?

- Я!

- А какие особенности у статуи богини Фреи?

- Говорят, там бесплатно кормят травяной кашей...

Вопросы и ответы появлялись в реальном времени. Настолько Мора стала популярной у людей. Что было, в общем-то, неудивительно: за весьма небольшое время город стал сосредоточением торговли, заданий и активности всех северных игроков!

И пусть пока еще он был совсем небольшим, да и не сильно

развитым, однако уже появилось много игроков, которые решили начать свой путь именно здесь!

Канг Чинчоль тяжело вздохнул.

- Эти несчастные люди всё продолжают туда идти.

Выставленные Виидом в кузнице, трактире и торговой артели расценки были весьма низкими. К тому же в кузнице работало значительное число жителей поселения. И пусть сейчас они создавали весьма простые предметы, подходящие в основном для начинающих, со временем их мастерство будет всё улучшаться. Таким образом значительная прибыль от выстроенного лично правителем здания направлялась прямиком в казну поселения.

В общем, цены в трактире и постоялом дворе, да и на предметы тоже, были вполне доступными. И это являлось важным стимулом, чтобы бедные новички со спокойствием в душе начинали свою игру в провинции Морта.

Однако в любой момент, зная Виида, можно было ожидать ужасное налоговое будущее, которое пронесётся по всем, как бушующий ураган!

- Я не могу это так оставить!

И Канг Чинчоль решился.

Даже несмотря на то, что он как торговец вложился в Мору и там, и сям и с развитием поселения получил бы значительную прибыль... Полностью осознавая это, он всё же создал следующую тему:

Тема: Всем новичкам! Ни в коем случае не выбирайте Мору для старта!

Вы все находитесь в большом заблуждении.

Мору, без какого-либо преувеличения, можно назвать 'рассадником зла'. Стоит вам хоть чуть-чуть выйти за стены деревни, как налетят ужасные монстры. Тут очень опасно!

Башня света или скульптура богини? Не ожидайте слишком многого от них. Если каждый день смотреть на одно и то же, то это уже через месяц приестся.

И ещё, пусть там пока вполне приемлемые цены, местами даже ниже рыночных, потом... Потом правитель резко взвинтит налоги! Поэтому ни в коем случае не приходите в Мору.

- Всё... Я это сделал.

И хоть сообщение было написано с чистым сердцем, практически тут же в ответ посыпались злостные комментарии.

- Это что же, отговариваешь других, чтобы самому вдоволь поохотиться?

- Написавший подобное, несомненно, является правителем одного из задушенных налогами городов.

- Какого ещё города? Максимум - староста маленькой деревеньки!

- Он что, советует новичкам сидеть на хлебе и воде? Если вы хоть чуть-чуть разбираетесь в Королевской дороге, то должны понимать, насколько Мора выгодна как место для начала игры.

- Можно, я скажу?! Множество скульптур с бонусами, охотничьих мест, высокоуровневых игроков и заданий, которые никто ещё не получал. Именно Мора сегодня является мечтой и раем для новичка.

- Пошел отсюда!

Канг Чинчол схватился за бешено стучащее сердце.

- Охо-хо!

Он не мог не страдать, наблюдая, как его добрые намерения встречают грубыми и злобными ответами.

Однако тут стали происходить весьма удивительные вещи. Не только он, но и другие люди начали оставлять редкие сообщения, а потом и свои темы, в которых удерживали игроков от начала игры и даже от посещения поселения. И причин писать такое у людей не было, если только они не знали про Виида хоть капельку правды!

Но, к его сожалению, подобные сообщения сминались со страшной силой злыми комментариями в ответ. Темы же стирались самими авторами после волны критики и обвинений.

- А-а-а, так это...

До Канг Чинчоля дошло.

Не только он, но и Пэйл, Мейрон и другие люди, у кого ещё присутствовала совесть, тоже не смогли остаться безучастными. Они попытались предостеречь людей от ошибок, но в итоге, как и он, не смогли плыть против течения.

Огромное зло уверенно побеждало.

Не зря говорят, что миром правят гнев, зависть и алчность...

Алчность, на вершине которой стоял Виид!

Глава 8. Королевство гномов

- ...и на этом мы закончим наше занятие.

Попрощавшись, профессор вышел, и в аудитории остались только уставшие студенты.

- Фу-ух.

- С трудом отсидел.

В этот день у них проходил письменный экзамен по технологии виртуальной реальности. Намучившиеся за целую неделю подготовки студенты наконец-то смогли растянуться на партах.

А вот Ли Хэн сидел как обычно, без какого-либо намека на усталость. И то, о чём он сейчас думал, повергло бы в шок любого из распластавшихся в аудитории сокурсников.

'Так легко... Одна элементарщина'.

Из-за того, что в университете приходилось снова проходить уже давно известные вещи, Ли Хэн сильно сожалел о потраченных на обучение деньгах.

Ещё до начала игры он изучил перспективы развития и принципы действия виртуальной реальности... Просмотрел всё вплоть до реакции двигательных нервов в реальном мире. И благодаря такой базе, даже не упорствуя в зубрёжке, с лёгкостью ответил на все вопросы. Да и как было этого не сделать? По сравнению с тем объёмом информации, который Хэн выучил об игре, в частности, об истории Версальского континента, его географии, известных личностях, предметах, магии и техниках, этот экзамен он смог бы сдать даже с закрытыми глазами.

- Ну-с, раз всё закончилось, может, сыграем в Королевскую дорогу?

Мин Соре хотелось расслабиться, и она первой выступила с предложением, которое тут же с радостью поддержал Чхве Сангжун.

- Если ты зовёшь прогуляться до зала с капсулами, то я 'за'. Рядом есть один, где я постоянный клиент. Пойдём туда?

Игровые капсульные залы, позволяющие насладиться Королевской дорогой, получили широкое распространение по всей стране. Так что даже в университетском городке расположилось сразу несколько таких мест.

- Кстати, а нам же ещё надо выполнить групповое задание, - произнесла уже Ли Южон.

- Упс! Я уж было обрадовался, что экзамен закончился, а тут

ещё практика осталась.

На предмете 'Виртуальная реальность и приключения' им задали провести практическое исследование какого-либо подземелья Королевской дороги. Заранее разбитые по семь человек команды должны были доложить о своих результатах в течение двух ближайших месяцев. После по этому предмету выставлялась оценка.

Времени предоставлялось с запасом, в расчёте на то, что игроки могли быть разбросаны по разным уголкам Версальского континента, и им предстояло ещё собраться вместе.

Ли Хэн входил в группу С.

- Ладно, давайте вначале до зала доберёмся, а с остальным определимся уже на месте, - высказался опять Чхве Сангжун.

Такое предложение всех устроило, и друзья-одногруппники, похватав свои сумки, повскакивали с мест.

- Давайте... А у меня есть срочные дела... - едва Ли Хэн начал отговариваться, чтобы быстренько улизнуть, как Мин Сора железной хваткой вцепилась в его руку.

- Эй! Ты ведь тоже в нашей команде. Да ещё и не ходил с нами ни разу в капсульный зал... Так что сегодня обязательно пойдём вместе.

- Точно! Раз уж мы называемся одной командой, то должны действовать вместе, согласно большинству. Идём с нами в зал.

Ли Хэну казалось, будто его, хоть и с самыми благими намерениями, тащат в преисподнюю. В место, где приходится платить деньги за и так дорогостоящую Королевскую дорогу!

Дома можно было играть сколько угодно, так что людей, добровольно отправлявшихся путешествовать из зала, он совершенно не понимал.

* * *

Капсульный зал находился на территории университета, и к моменту прихода друзей был битком набит студентами, воспользовавшимися свободной минуткой для отдыха.

- Нам, пожалуйста, семь мест.

- Сегодня снова пришли? Вам Королевскую дорогу? - спросил паренёк за стойкой.

Чхве Сангжун кивнул.

- Капсула, которой я пользуюсь обычно, свободна?

- Секунду... В данный момент она не занята. Я вас провожу.

- Отлично.

Подобный разговор прекрасно показывал, сколько свободного времени Сангжун проводил в игре. А порой и не только свободного...

Мин Сора невольно прищурилась.

'То-то посещаемость плохая, и оценки за экзамены у него ужасные'.

Друзья с сожалением смотрели на Чхве Сангжуна, в то время как Ли Хэн думал совершенно о другом.

'Завидую'.

Постоянный клиент капсульного зала!

Цены на капсулы оставались всё ещё достаточно высокими, и для получения прибыли плата за час игры в зале составляла целых пять долларов. Так что тот, кто получал в таком месте статус постоянного клиента, должен был оставлять просто огромные ежемесячные суммы.

'Всё-таки люди с деньгами отличаются от остальных'.

Хэн замечал в них амбиции и недоступную ему свободу.

Этот зал был оборудован капсулами с расширенной комплектацией. В частности, такими, с которых можно вывести на главный экран изображение собственной игры.

Чхве Сангжун, член гильдии Чёрный Лев, довольно часто демонстрировал тут свою игру, благодаря чему в зале почти не было тех, кто не знал его.

- Во-о-о-о!

- Новые доспехи!

Подключившись к игре, Чхве Сангжун, как всегда, включил передачу изображения на экран, вокруг которого тут же собрались восхищённые зрители.

- Доспехи Духа воды. Подходят для двухсот восьмидесятого уровня и стоят не менее тысячи четырёхсот долларов...

Подобной бронёй пользовались многие высокоуровневые игроки, так что и людей, знающих эти доспехи, собралось тут довольно много.

Ли Южон и Мин Сора тоже на мгновение завистливо уставились на экран.

'Раз у нас есть Сангжун, то исследование подземелья мы сможем легко выполнить'.

'Слава богу. Похоже, можно не спеша подготовиться'.

Ли Южон была мечником двухсотых уровней и переживала не за себя, а за Мин Сору, которая, являясь чародеем, практически ничем не могла помочь в битве. Однако же теперь, увидев персонажа Чхве Сангжуна, она облегчённо вздохнула.

Работник зала подошёл и к Ли Хэну.

- Вы тоже будете играть в Королевскую дорогу?

Немного помявшись, Ли Хэн кивнул.

- Да. Проведите меня к капсуле.

Тратить деньги было жалко, но и уйти вот так, после того, как они всей компанией сюда пришли, он уже не мог. Так что, раз предстояло потратиться, Хэн решил сделать это с пользой, как минимум отбив все затраты.

Его капсула стояла рядом с капсулами Ли Южон и Мин Соры.

- Ну что, Хэн, увидимся позже.

- Наслаждайся Королевской дорогой.

Раз уж пришёл в капсульный зал, то время - деньги!

Ли Хэн кивнул в ответ и быстренько забрался в капсулу.

* * *

Когда Виид появился в игре, вокруг творился какой-то хаос.

На главной площади собралась огромная толпа новичков, желавших поохотиться и повыполнять задания за стенами Моры.

- Первый уровень. Набираем без классов.

Стоило кому-то поднять руку, как тут же в его сторону бежали десятки человек.

- Кто пойдёт охотиться на кролика?

Тут же собралось свыше сотни новичков.

В эти отряды брали всех, невзирая ни на пол, ни на возраст. Так что вскоре даже те, кто был облачён в одежду, скорее, торговца, чем воина, сплотились вместе и гордо покинули крепостные ворота.

- Придётся разводить костёр, чтобы разбить лагерь... У кого-нибудь огниво есть?

- С нашей силой мы сможем и волка победить.

Пусть это и были новички, но вместе выглядели они по-настоящему устрашающе. Ведь это были одетые во что попало шайки численностью свыше ста игроков! И вот больше десятка подобных групп воодушевлённо шло на охоту вблизи Моры.

Незаметно для Виида, с тех пор, как был применён режим 'внутренние дела правителя', прошла целая неделя реального времени. И хотя он намеревался сразу после строительства отправиться в 'царство маленьких существ', то есть королевство гномов, ему пришлось задержаться, чтобы хоть немного подготовить завербованных солдат.

- Бен, Стам, Юфре!

- Да, правитель!

Солдаты сдержанно поприветствовали Виида.

- Вы должны стать образцовыми командирами для своих людей.

- Так точно, правитель.

- Сделаем всё, как вы учили.

Взгляды солдат были тверды и полны доверия к своему правителю. Ведь Виид, если считать по времени Версальского континента, на протяжении четырёх недель водил их на охоту.

Само собой, никакого проку для него она не представляла. Всего лишь ловля кроликов, лис и волков близ поселения. Но зато, когда отряд спустился в ближайшее подземелье, где водились кобольды, бандиты, львы, скелеты и вурдалаки, он смог проявить все свои командирские способности.

- Если ваш меч обнажён ради мирных жителей, не сомневайтесь.

- Хорошо!

- Двигайтесь! Не давайте отдыха своему телу! Вы должны накрепко запомнить: город останется в безопасности, лишь если вы убьёте много монстров.

Виид, как и когда-то давно, в самом начале игры, без отдыха гонял солдат по пещерам. Только на этот раз ему не нужно было заботиться о получении их верности посредством перевязки и кормёжки.

- Кобольда надо бить так.

Когда Виид, используя технику секущего ножа, нанёс резкий удар, монстр в тот же миг окрасился в серый цвет... Такой была сила игрока трёхсотых уровней!

- Вау!

- Это истинный правитель.

- Вас можно назвать рыцарем из рыцарей!

Среди набранных на службу солдат не было никого выше десятого уровня. Зато все они имели повышенную верность и уважение к своему правителю, благодаря чему без раздумий выполняли все его приказы.

- Ох, похоже, ваше оружие поизносилось. Разве вы не знаете, что о нём следует заботиться?

Стоило только Вииду сделать замечание, как солдаты виновато склонили головы.

- Простите...

- Давайте-ка всё сюда.

Периодически Виид ремонтировал всё снаряжение, а также делал перевязки тем солдатам, что находились на грани смерти. Соответственно, с каждым таким случаем взгляды подчинённых становились всё преданнее и внимательнее!

'Для нашего правителя нет ничего невозможного'.

'Отправиться защищать общественный порядок города было верным решением'.

Преданность тут же выросла до 100.

Бен, Стам и Юфре быстрее всех достигли тридцатого уровня за первую неделю охоты и поэтому заняли должности десятников.

Всё это было результатом практикуемой Виидом скоростной охоты. Он сокращал пути передвижения, уменьшал время на отдых, обеспечивал подчинённых всем необходимым, чтобы они как можно больше сражались. Также он применил уже проверенную ранее тактику построения, разделив солдат на мечников, щитоносцев, копейщиков и лучников, что ещё значительнее увеличило скорость охоты.

На вторую неделю Виид повёл всех в ещё более глубокое подземелье. В этом месте монстры нападали на лагерь даже по ночам.

Для Виида, конечно, все они не годились даже на закуску, но солдатам пришлось отчаянно сражаться, чтобы сохранить свои жизни.

- Не дайте им пройти!

- Скелеты слишком сильны.

- Эти монстры полностью отличаются от всех, с кем мы встречались раньше!

Слушая выкрики солдат, Виид спокойно занимался портняжным делом. Он взялся за побочную работу по созданию одежды из доставленных Манауэ тканей. Но всё же при этом не забывал и о солдатах: стоило только сложиться критической ситуации, как он тут же вмешивался в бой.

Когда же его меч не требовался, Виид просто командовал:

- Мечникам и копейщикам - отойти назад. Передохните. Щитоносцы, выстроитесь в боевой порядок и сдерживайте врага. Лучникам перейти на обстрел посеребрёнными стрелами!

Виид ценил жизнь каждого и делал всё, чтобы никто не погиб. При этом он превращал для солдат каждое следующее сражение в испытание, с которым они пусть и с трудом, но могли справиться.

Благодаря же эффектам Башни света и благословению священников ордена Фреи воины получали больше опыта и намного быстрее повышали уровни.

- Наступайте! Без остановки. Сражайтесь. После того, как убьёте всех врагов, будет целая минута отдыха.

Виид, используя Львиный рёв, подгонял солдат. И чем сильнее те становились, тем больше он увеличивал интенсивность сражений.

Когда подошла к концу четвёртая неделя таких тренировок, все они стали достойными воинами, которые уже не терялись в любой ситуации.

Бен, Стам и Юфре преодолели шестидесятый уровень. Теперь они стали понимать бой и могли сами принимать решения, благодаря чему перешли в ранг сотников.

- Для защиты Моры в скором будущем потребуется ещё больше солдат. Впредь я желаю вам стать примером для них.

- Есть!

По окончании тренировочного похода Виид выступил с речью перед строем солдат. В прошлом - простые деревенские жители, пройдя через тяжёлые сражения, они стали настоящими воинами.

И это было ещё не всё.

Авторитет квалифицированного инструктора.

Солдаты, прошедшие обучение под надзором самого правителя Моры, теперь преисполнены безоговорочной преданности власти.

Эффект: Ваше Лидерство навсегда повышается на 3%.

- Всегда думайте о жизнях товарищей. Когда рядом есть те, на кого можно положиться, то и вы, и поселение будете в безопасности.

- Так точно! Мы будем следовать вашим указаниям.

Завершив речь, Виид отдал приказ набрать ещё тысячу солдат. Подобные силы требовались потому, что площадь провинции Морта была уже слишком обширной и равнялась примерно половине королевства Розенхайм. Поддержание же общественного спокойствия являлось одной из важнейших обязанностей правителя.

Времена развития экономики и торговли сменились наращиванием военной мощи.

Но Виид сильно не переживал: воздвигнутые им в недавнем времени постройки уже очень скоро заработают в полную силу, и поступление налогов должно будет увеличиться. А значит, его сокровенная мечта о смене налоговых ставок и резком обогащении становилась всё ближе и ближе...

* * *

Оставив в прошлом воспоминания последних четырёх недель, Виид переместился на холм, расположенный в значительном отдалении от Моры.

- Ваиль, Вадуль, Васам!

Виид призвал виверн, которых сам когда-то создал и оживил.

Вдали над горами появилось шесть точек. Взмахивая огромными крыльями, эти объекты приближались с головокружительной скоростью. Очень скоро можно было даже рассмотреть сверкающего Золотого человека, расположившегося на спине Ваиля.

Увидев их величественный облик, Виид невольно улыбнулся.

- Все живы и здоровы!

Это была улыбка облегчения, подобная той, что складывается у человека, увидевшего в целости и сохранности когда-то положенные в сейф деньги!

Опустившись на землю, виверны тут же, сильно покачиваясь из стороны в сторону, подошли поближе, дабы получить ласку от Виида.

- Хозяин, как мы рады тебе.

- Мы сильно-сильно скучали.

За время пребывания в Тодуме Харизма и Лидерство Виида совершенно не изменились. Однако для виверн это было подобно долгожданной встрече с отцом! Ведь именно он дал им жизнь.

- Хм, ребята, кажется, вы малость поправились.

- М-м-м?

Виверны, хлопая глазами, недоуменно склонили головы. Своим видом они показывали, что вообще не понимают, о чём идёт речь. Хотя на самом деле обленились в своё время настолько, что им даже стало тяжело летать. Так что, по большей части, они находились на земле, охотясь на беззащитных кроликов.

Вот только потом, после таяния северных льдов, активизировалось огромное количество монстров, и бродить по земле стало довольно опасно.

'Ох и непростая нынче добыча'.

'А здесь ещё надо выжить'.

Следуя своим инстинктам, виверны, конечно же, устремились в небо. Где и устраивали настоящие воздушные бои, в которых по природе были искусны. Золотой человек же помогал им стрельбой из лука.

Так что с тех пор, как монстры на севере начали становиться все сильнее, виверны - пусть и невольно, - тоже развивались,

защищая свою территорию.

Всю провинцию Морта!

Край, где они каждый день рисковали жизнями, охотясь на монстров.

В самом начале, когда Виид их только создал, все они родились примерно с 323-м уровнем. Потом были война с Армией бессмертных, Северная экспедиция и бой с Костяным драконом! И, пройдя сквозь череду этих сражений, верные слуги выросли, достигнув 360-х уровней.

Теперь их крылья лоснились, на спинах перекатывались мускулы. А тела, хоть и были покрыты ранами, выглядели очень внушительно.

- Ну-у, ладно, всё-таки не так уж сильно и поправились. Должно быть, вам пришлось несладко, пока меня не было.

Используя самые старые из имевшихся бинтов, Виид с искренней заботой перевязал все раны у виверн.

- Кяк-кяк-кяк!

За что те, выражая благодарность, осторожно тёрлись об него своими головами.

Одеяния из волчьих шкур, которые Виид сделал им для защиты от холода, за прошедшее время превратились в лохмотья. Однако по сравнению с другими летающими монстрами, не имевшими никаких доспехов, даже подобная одёжка придавала им исключительность. И к тому же оказывала довольно-таки серьезную помощь в территориальных воздушных схватках с другими, не менее сильными монстрами.

Виид снял волчьи шкуры и бросил вивернам давно просроченные куски конины.

- Ох и намучились же вы. Лопайте вдоволь!

Для виверн, радовавшихся уже от одной встречи, такая забота принесла невероятное блаженство! Особенно в свете того, что они ожидали подвергнуться угнетению и ругани, а не услышать добрые слова.

'Ну вот и хозяин теперь стал Человеком'.

'Оказывается, он был не таким уж и грубым'.

В воздухе прямо чувствовалось, как выросла дружественность виверн.

Васам даже сам повернулся и подставил спину.

- Хозяин, если желаешь, можешь прокатиться на мне. Нет ли местечка, куда ты хотел бы отправиться?

- Мне как раз нужно кое-куда попасть, ты весьма кстати.

Виид тотчас же забрался на спину Васама.

- Направление - юг. Пришло время весёлых путешествий!

С каждым взмахом крыльев виверн Виид поднимался всё выше в небо. Солнце уже скрылось за горизонтом, так что полёт проходил в окружении ярко сияющих звёзд. Проходил... пока путь не преградили сплошные чёрные тучи, громыхавшие громом и поливавшие дождём.

Холодные капли с шумом отскакивали от уже насквозь промокших виверн и Виида, чтобы устремиться вниз, на светившуюся в темноте неизвестную деревушку. Густые заросли трав пригибались под напором дикого ветра, а на речной глади плясали, создавая волны, капли дождя.

У растревоженной стихией реки, сбившись в кучку, стояли упрямые рыбаки. А на равнине в то же время поспешно суетился крупный отряд то ли охотников, то ли воинов.

Стежок, и ещё один.

Сидя верхом на спине виверны, Виид занимался шитьём. Повторно используя рваные волчьи шкуры, он создавал новую одёжку для своих слуг.

Это было то самое время, та самая романтика, когда предоставлялась возможность трудиться посреди прекрасного пейзажа, в окружении матери-природы!

Понять эти чувства мог лишь Виид.

'Та радость, когда трудишься без нервной спешки, и из-под твоих рук выходит законченная вещь! Удовольствие, которое я впервые познал в десять лет, во время пришивания глаз куклам. И здесь, так высоко в небе, кажется, что сердце готово выскочить из груди. И за работой незаметно пролетает время'.

Характер Виида сформировался тяжким трудом, так что теперь, когда появлялась возможность неспешно поработать над чем-то дельным, он получал истинное наслаждение как от процесса, так и от результата!

- Это же крепость Мубаин!

Виид внезапно свесился со спины Васама.

На земле, сияя множеством остроконечных шпилей, возвышалась крепость Мубаин, защищённая со всех сторон широкой крепостной стеной. Ею владела гильдия Черной змеи, ведомая правителем Крескентом!

Эта крепость не была столицей какого-либо королевства, но всё же представляла собой довольно крупное поселение, по числу жителей пусть и не дотягивавшее до крепости Серабург из королевства Розенхайм, но вполне сравнимое со свободным городом Сомурен.

- Хозяин, это и есть цель? -тяжело взмахивая крыльями, спросил Васам.

Но Виид мотнул головой:

- Нет. До нашей цели надо лететь ещё чуть дальше.

- Ясно, хозяин.

Васам не переставал махать крыльями.

После оставшегося позади Мубаина перед ними представали всё новые и новые крепости и деревни. Однако Виид не давал указаний спуститься и ничем не показывал, что какая-либо из них и есть пункт назначения.

'Секрет скульптурного мастерства. Стоит ли мне направиться прямиком к цели, следуя наставлению богини Фреи, или всё же провести своё исследование, посетив эти города... Нет, пока точно не стоит'.

Вииду не хотелось попусту тратить время, так что он решил: если уж начинать действовать, то лучше именно с указанного богиней места.

Так пролетело ещё где-то три часа. А с момента, как миновали крепость Мубаин, - все пять.

- Тя... Тяжело, хозяин. Когда же мы доберёмся-то?!

- Потерпи малость.

- Ох, скажи хотя бы, сколько нам осталось...

- Практически на месте.

Выдыхающийся Васам продолжил полёт. Хотя подрагивавшие кончики крыльев давали знать, что до его полного истощения осталось не так уж и много. Впервые в истории могло случиться так, что виверна погибнет, разбившись о землю из-за простой усталости.

Прошло ещё два часа, и Васам, не выдержав, взмолился:

- Хозяин, давай передохнём!

- Вперед, тут рукой подать.

Прошёл ещё где-то один час.

- Я... Я... и вправду устал-л... Не мог бы ты, хозяин, пересесть на кого-нибудь другого?

Остальные виверны находились далеко позади. С тех пор, как Васам подошёл к пределу усталости, они, заранее предугадав подобное развитие событий, стали держаться на приличном расстоянии.

В этом плане интеллект виверн был выдающимся.

Лошади и виверны принадлежали к тем видам животных, что обладают замечательной способностью мгновенно наращивать скорость, однако вот с выносливостью у них было не всё в порядке. И при путешествии на большие расстояния им приходилось очень тяжело, что уж тут говорить о присутствии такого груза, как человек.

Но Виид не верил в такое состояние виверн.

- Досадно. Ещё немного, и мы прилетим, так что же ты

создаёшь лишние сложности?! - произнес он тоном, от которого пропадало всякое желание спорить.

Не будь Виид создателем, Васам давно бы уже полетел вниз, на землю. А так, словно ребёнок перед родителем, он был вынужден сносить грубое к себе отношение.

И хоть Васам решил ещё малость потерпеть, он попробовал спросить ещё раз:

- Хозяин, сколько осталось?

- Теперь совсем немного, и всё.

- ...

Равнодушные слова Виида были жестоки. Разве он не говорил 'совсем немного' с тех пор, как они ещё находились в небе над крепостью Мубаин?!

И так они летели ещё четыре часа.

Теперь на земле возвышалось скопище потрясающих горных цепей. А посреди них росло множество густых лесов, да то и дело виднелись штольни и шаставшие туда-сюда гномы.

Этим пейзажем, этим сочетанием гор и деревьев вполне можно было с удовольствием наслаждаться, но к этому моменту глаза Васама уже потускнели.

И лишь тогда Виид невозмутимым голосом сказал:

- Хм, вот теперь-то ещё два часа, и всё.

- ...

* * *

В отличие от других королевств, что омывались широкими реками или располагались на обширных равнинах, королевство Тор раскинулось среди трёх горных хребтов: Норын, Ульта и Сайгорн.

Это место уже более шестисот лет развивалось стараниями гномов. Товары, которые они тут производили, считались на всём континенте выдающимися. И это было неудивительно, ведь тут добывались золото, серебро, платина, янтарь, сапфиры, нефрит, алмазы, малахит, хрусталь, рубины и опалы. Все минералы, начиная с железа и заканчивая мифрилом.

Гномы обладали врождённым Ремеслом и, в силу такого богатого источника сырья, в большинстве своём становились кузнецами, создающими превосходные оружие и броню. Эти предметы без проблем продавались в любом городе континента, да ещё и по высоким ценам, из-за чего торговцы без конца посещали королевство.

Тем не менее гномы королевства Тор ни капельки не чувствовали себя счастливыми. И всё из-за имевшегося только у них источника страданий...

Глава 9. Гном Артхэнд

Некто следил за кружившими над горами королевства Тор вивернами. Дождавшись, когда они скроются за облаками, он достал нож и пошёл осматривать местность.

Этим человеком был не кто иной, как Виид.

- Надо бы найти небольшую скалу.

В прошлом, когда он вырезал скульптуру орка Каричи, работать пришлось с довольно крупным куском камня. Но в этот раз столько материала не требовалось.

Однако найти в этой местности что-нибудь подходящее у Виида так и не вышло. Лес оказался намного гуще и обширнее, чем выглядел с небес, и умел хранить свои секреты.

- Тогда придётся использовать древесину.

Обрубив крону и ветви выбранного дерева, Виид сделал из него заготовку, как раз подошедшую по размеру для будущей скульптуры. После чего приступил к работе.

Чтобы прикинуть образ будущего произведения, Виид начал с замеров собственной головы, туловища и ног.

- Можно сделать на тридцать процентов меньше, чем я сейчас.

Согнув спину и опустившись на колени, он неспешно орудовал ножом. Постепенно перед ним вырисовывалась фигура с большими толстыми ногами да практически отсутствовавшей талией, из-за чего нижняя часть тела просто сливалась с верхней.

- Кажется, не хватит...

Несмотря на то, что он использовал самое крупное дерево в этой местности, материала оказалось маловато. Но делать уже было нечего, и Виид продолжил работу. Он вырезал короткие пухлые руки и перешёл к последнему и самому сложному - голове.

- Гномы. Нужно передать все их особенности.

Невероятные упрямость и храбрость. Среди классов гномы в основном выбирали Воина или Берсерка и в бою без раздумий выходили против любого врага.

Несмотря на весьма некрупное телосложение, их раса была самой сильной на континенте. А благодаря врожденному навыку Ремесла всё, что попадало к ним в руки, вскоре обретало красивую форму.

Но взаимоотношения среди гномов не были такими уж гармоничными.

Те из них, кто посвятил свою жизнь какому-то ремеслу,

почти не выходили из мастерских. Даже когда их произведения становились шедеврами, и весть о них гремела на весь мир, о мастерах, если не считать имени, ничего не было известно.

Ещё гномы славились безупречным качеством руды, драгоценных камней и мифрила... А также своей жадностью к секретам и материалам.

Раса, которая искренне и неизменно любит огонь и расплавленный металл.

Виид уже закончил коренастую фигуру и теперь сосредоточился на выведении контуров своенравного рта и опущенных, презрительно смотревших глаз. Потом он переключился на густую и длинную, до груди, бороду. Он выводил её прядь за прядью, пока она не стала казаться живой.

Вырезать такие мелкие детали было бы невозможно без высокого уровня скульптурного мастерства. То же относилось и к коротким пухлым рукам и ногам.

Виид был весьма доволен собой.

- А ведь неплохо для гнома, совсем неплохо...

По сравнению с орком Каричи эту скульптуру можно было рассматривать без страха даже ночью.

- Можно даже сказать, отлично. Скульптурная трансформация!

Вы использовали навык скульптурной трансформации.

За бесконечную любовь к скульптурному мастерству скульптор и скульптура будут теперь похожи друг на друга.

Тело Виида изменилось в соответствии со скульптурой. Его рост уменьшился, а руки и ноги стали толстыми. Туловище сплюснулось, в то время как голова с появившейся длинной, до груди, бородой, наоборот, подросла. Морщины же вокруг глаз сделали затруднительным распознание возраста.

Ваше тело сильно изменилось, поэтому старые доспехи больше не подходят. После обратного превращения вы сможете снова их одеть, достав из вашего мешка.

Теперь вы можете использовать тяжёлые доспехи и щиты.

Советуем вам найти подходящие для вашей расы оружие и броню.

Скульптурная трансформация повлияла на ваши характеристики.

Выносливость, Сила и Удача немного увеличились.

Эффективность ремесленных навыков повысилась на 5%.

Искусство сильно возросло.

Эти изменения сохраняются на всё время действия Скульптурной трансформации.

- Кхо-кхо-кхо! - протяжно прокашлялся Виид новым голосом.

После чего направился в сторону деревни гномов. Будучи коротконогим, стало просто удерживать центр тяжести, но в то же время появилась и достаточно сильная одышка.

Несмотря на это, Виид, пытаясь восстановить дыхание, усердно предавался раздумьям.

- Какое бы в этот раз выбрать имя?

В голове вертелось сразу несколько вариантов. Но ему хотелось чего-то в стиле орка Каричи - прозвище, которое производило бы сильное впечатление.

- Артхэнд. Имя, передающее утончённый мир искусства.

* * *

Покинув капсулу, Ли Хэн обнаружил своих одногруппников за просмотром телевизора в комнате отдыха.

В эту минуту на экране показывали 'Героев Версальского континента' - одну из информационных программ, транслируемых CTS Медиа. В ней передавали свежие новости в рамках обзора игроков, поселений и крепостей. А благодаря ведущим, обладавшим остроумием и чувством юмора, она уже набрала значительную аудиторию телезрителей.

- Ты уже всё? - заботливо спросила заметившая его первым Мин Сора.

- Ага, - кивнув, ответил Ли Хэн.

- Хорошо поохотился?

- Было не до этого. Провёл всё время в пути.

- А куда? - с внезапно проснувшимся интересом спросил уже Чхве Сангжун.

- В королевство Тор.

- Хм-м, Тор... Это, значит, королевство гномов, - с удивлением произнес Сангжун.

Остальные тоже заинтересованно уставились на Хэна.

- Мне бы тоже хотелось побывать у гномов.

- А как выглядит королевство Тор?

Однако на это Ли Хэн пожал плечами.

- К сожалению, до поселений я пока так и не добрался... Но уже нахожусь в окрестностях.

- Ах, вот оно как, - понимающе произнесла Ли Южон.

Так как Версальский континент довольно обширен, часто не хватало даже пары суток, чтобы перебраться из одного королевства в другое. И это касалось не только тех, кто шел пешком, но и передвигавшихся на лошадях и в каретах. Даже двигаясь по дороге, приходилось взбираться в горы или делать крюк из-за реки, что требовало весьма немало времени.

Поэтому все присутствующие прекрасно понимали, почему он ещё не в королевстве.

- А я уже бывал в королевстве Тор. Хэн, а ты, случаем, не торговец? - с беспокойством заметил Пак Сунджо.

- Нет, а что?

- Просто игроки с боевыми классами практически не бывают в этом королевстве. То же самое с магами и заклинателями. Ведь у гномов очень сильная расовая солидарность. Если ты купец, который вывозит из королевства товары, то отношение к тебе будет нормальным, так как приносишь им прибыль. А вот с остальными...

Поколебавшись немного, Ли Хэн напомнил:

- Я скульптор.

- ...

- ...

Только услышав это название, все разом умолкли. Вдобавок взгляды одногруппников переполнились грустью и состраданием! Это напоминало первую встречу, когда они уже делились своими классами.

Мин Сора первая набралась смелости:

- Ты не отчаивайся. К тому же и среди скульпторов есть знаменитый игрок. Да и ты, наверное, слышал о нем. Его зовут Виид.

- ...

- Ой, не слышал? Этот игрок создает удивительные

скульптуры, ещё он один из немногих, кто путешествовал по миру вампиров!

- Мин Сора, у того Виида врожденный талант к скульптурному делу, - с усмешкой произнесла Ли Южон. - Можно сказать, он тот, чья душа связана с искусством. Ведь не просто так он выбрал класс скульптора в Королевской дороге. Поэтому не совсем правильно сравнивать с ним других.

- Кхм, - кашлянул Ли Хэн.

Ему было неловко слушать эти слова, пусть даже присутствующие и не догадывались, что говорят сейчас именно о нём. Последнее, в общем-то, было и неудивительно. Во всех выпусках путешествий по землям вампиров работники телеканала достаточно ловко прятали изображение его лица: показывали окружающий вид через его глаза или подбирали такие ракурсы, чтобы можно было рассмотреть только снаряжение.. Всё потому, что если тёмные геймеры выявят личность Виида, то появится большая вероятность, что приключения в Королевской дороге тут же обрастут значительным числом препятствий.

- Хм, ну, раз ты скульптор, то для тебя найдется много работы в королевстве Тор, - высказал свое мнение Чхве Сангжун. - Там большое разнообразие минералов, да и вознаграждения отличные, так что удачи, хорошо постарайся там.

Он решил, что советы по исследованию подземелий Ли Хэну с его классом ни к чему, поэтому постарался хоть таким образом немного подбодрить.

'Похоже, в домашнем задании мне придётся возглавить исследование подземелья'.

Пока Сангжун весело смеялся, реклама на телеканале закончилась, и началась передача о героях Версальского континента. Обычно Ли Хэн сразу ушел бы, так как несильно интересовался, что передают по телевизору, но на этот раз содержание программы касалось и его лично.

- Чхве Дэджин, говоря об изменениях на Севере, невозможно не затронуть Мору?

- Верно, тут ты правильно заметила, Юн Дамби. После таяния снегов искатели приключений отправились в новые земли, после чего на форумах появилось много сообщений, что место это ещё довольно дикое и неисследованное. Так что заселение этих земель будет действительно непростой задачей.

- Но ещё же говорят, что Север стал очень опасным местом в связи с освободившимися изо льдов и объединившимися в стаи монстрами.

- Да, это так. Однако отправившиеся туда люди тоже времени не теряли. Они собрались вместе и дали развитие

городку Мора, соорудив там все необходимые для жизни постройки. Вот увидишь, однажды люди покорят территории монстров, и на Севере тоже появятся королевства.

- Верю, верю... Раз мы определились с темой первой части программы, которую мы посвятим обсуждению Севера и Моры... Тогда что ожидает наших зрителей во второй?

В этот раз начало передачи было посвящено Северу. Делая акцент на провинции Морта, ведущие рассказывали об отличительных чертах поселения и тенденциях развития проживающих там сейчас игроков.

Ли Хэн встретил эти новости позитивно.

'Было бы прекрасно, чтобы они сказали о поселении как можно больше хорошего. Тогда на север отправится ещё больше игроков, и мои доходы увеличатся'.

Ведь если телезрители решат посетить Мору и потратят там деньги, то казна поселения пополнится дополнительными налогами, а значит, заработает и Ли Хэн.

- Итак, во второй части мы представим вам горячие новости. Дэджин!

- Да, Юн Дамби?

- Стало известно новое приключение Виида, общественность уже накалена до предела.

- А... Ты о битве Палланка, видео которой с недавнего времени находится на пике популярности? Давай покажем нашим уважаемым зрителям небольшой отрывок прямо с места событий.

Телестудия исчезла, и на экране в образе скелета предстал Виид. Потом пошли кадры, где он принимал просьбу принцессы, как они мчались верхом на белом коне, преодолевая врагов.

- Боже...

- Сердце-то как бешено колотится.

Мин Сора и Ли Южон, крепко сжав кулаки, не отрывали глаз от экрана. Они полностью погрузились в невероятные сцены сражения Виида.

КМС Медиа первым показало битву Палланка, которая тут же заняла место самого популярного видео в еженедельном рейтинге канала. Пять дней спустя выложили и полный оригинал, который стал первым не только по числу просмотров, но и по количеству комментариев.

Последнее было вызвано в первую очередь накопившимися у людей вопросами.

- Хотя это можно отнести ко всем приключениям Виида, но в этом видео слишком уж много неясностей.

- Да уж. Судя по выкрикам солдат и государственным символам, можно уверенно утверждать, что местом события стал

конфликт Палланка. Вот только абсолютно непонятно, каким образом Виид смог там оказаться.

- А что вызывает больше всего вопросов?

- Конечно же, будущее задания. Очень много комментариев о том, закончилось ли оно после этого, или же будет ещё одна попытка.

Сейчас по КМС Медиа показывали новостные передачи о развитии каждого из вовлечённых в битву Палланка государств, а сверх того - об особенностях монстров, их магии и навыках.

После полной трансляции передачи Ли Хэну было разрешено выложить исходное видео в Зал славы. Однако и оригинал начинался сразу с момента битвы Палланка. Кадры, где Виид проходил тренировочный зал и читал книгу Рыцаря, были удалены.

Руководство КМС Медиа сильно переживало, что в случае раскрытия всех событий этого приключения Королевская дорога может резко измениться. Люди начнут биться за владение башнями, и возможно, даже начнется первая континентальная война, не говоря уже о том, что все кинутся проходить тренировочные залы.

Мир игры основывался на свободе, и во время приключений люди должны были принимать все решения самостоятельно. Если же новостные каналы начнут давать слишком много информации, то игроки выстроятся в очереди перед тренировочными залами, что напрямую скажется на получаемом от Королевской дороги удовольствии.

А поскольку ещё и по договору с Виидом нужно было держать в секрете не пройденные до конца задания, телеканал держал все материалы втайне.

- Появились ли какие-нибудь новые подробности об удивительной силе Виида?

- Война с Армией бессмертных. Там он показал невероятные командирские способности, благодаря которым с легкостью руководил армиями орков и эльфов. Исходя из навыка Рев льва, можно предположить, что он имеет высокие показатели характеристик Лидерство и Харизма. Предполагаю, что раньше он имел класс Паладина.

- Потому что развитие навыков лидерства и руководства больше всего подходит рыцарю?

- Верно. После того, как Виид победил вампиров клана Джеолио, многие начали склоняться к мнению, что он паладин ордена Фреи. Но через некоторое время он вновь появился в сражении с Костяным драконом, однако уже использовал некромантию и другие удивительные способности.

- Вот именно из-за этого и начались все противоречия. По какой причине в битве Палланка он не мог использовать некромантию; или же на самом деле мог, но намеренно не стал этого делать?

- То есть ты хочешь сказать, что Виид специально не хотел раскрывать свою... силу?

Глаза Юн Дамби распахнулись от удивления. Каким же отважным и самоуверенным нужно быть, чтобы сражаться без магии. Лицо девушки выражало сильное сожаление из-за того, что Виид не смог воспользоваться некромантией.

Отвлекшийся на милое выражение лица Юн Дамби Чхве Дэджин поспешно продолжил:

- Конечно, и это нельзя исключать. Однако давай вернемся к обсуждению битвы...

- Ну постой немного, возможно ли такое, что он намеренно не воспользовался магией?

Юн Дамби была ярой фанаткой Виида.

Лишь немногие люди в Королевской дороге могли заставить её сердце биться чаще. Например, высокоуровневые игроки гильдий к ним не относились, потому как каждый раз, появляясь на экране, они неустанно расхваливали себя и гильдию.

И в свете этого было большим вопросом, являлись ли они на самом деле правителями. Эти игроки безбожно эксплуатировали НИПов-солдат, не говоря уже о жителях поселений и участниках своих гильдий. Погружались в постоянные интриги со взятками, угрозами, вымогательством, клеветой и заговорами, что никак не шло на пользу начинающим игрокам.

Конечно, встречались и хорошие правители, но на широких просторах Версальского континента это было, скорее, исключением, чем правилом.

По своей работе Юн Дамби часто сталкивалась с такими людьми, так что, встречая простых искателей приключений, переполнялась чувствами уважения и зависти. Ведь такие искатели сокровищ были вечными романтиками!

Виид же был известен как Бог войны ещё со времён Земли Магии, к тому же многие задания, которые он проходил, изначально считались невыполнимыми. Так что для многих он был символом искателей приключений, занимавшихся охотой и выполнением сложных миссий.

- Хорошо... Всё, что я сейчас скажу, лишь мои предположения. По сравнению с прошлым появлением, во время битвы с Костяным драконом, сейчас его физические способности кажутся более впечатляющими, в то время как рефлексы, скорость решений, смелость и четкость движений остались прежними.

Если более внимательно посмотреть на то, как Виид удерживался в небе на драконе, возникают предположения, что в реальности он является мастером каких-то боевых искусств... Но намного интереснее другое соображение, высказанное некоторыми игроками.

- И в чем же оно заключается?

- Что при определённых условиях Виид превращается в монстра, точнее, нежить. В интернете сейчас много сравнений внешности скелетов двух последних битв. И различия, как говорится, налицо.

- Но я не видела игрока, расхаживающего в образе скелета.

- Конечно, не видела. Если бы хоть кто-то в образе скелета вошёл в какое-либо поселение, об этом сразу же стало бы всем известно.

Сила, способная обмануть смерть, - это высокоуровневый навык, принадлежащий лишь классу Кровавого некроманта. В игре же до сих пор набиралось не так уж и много тех, кто выбрал данное направление в магии. Притом что некромантия сама по себе являлась второй специализацией мага, а чтобы стать Кровавым некромантом, требовалось пройти уже третью специализацию.

Так что неудивительно, что у людей не было ничего, кроме догадок.

В этот момент Ли Хэн уже собрался покинуть комнату отдыха, как в передаче объявили ещё одни новости, к сожалению, тоже связанные с ним.

- А сейчас, перед завершением программы, мы поговорим о войне между королевствами Калламор и Хабен. А также о Рыцаре разрушения Кольдриме. Говорят, что недавно со своей беспощадной армией он совершил подвиг?

- Да. На этот раз под непрекращающимся напором Калламора королевство Хабен оказалось в тупике и потеряло свою крепость.

- Осада крепости Систайн. Хотелось бы посмотреть, как это произошло. Есть ли у нас видеозапись?

- Разумеется, буквально только что мы получили горячий видеоотчёт. В нём запечатлена сила Кольдрима, возглавляющего армию Калламора. Давайте посмотрим.

На экране появилось изображение крепости Систайн, и на зрителей обрушилось ржание сорвавшихся в галоп лошадей.

- В атаку! Уничтожим их!

- Да здравствует Калламор!

- Поднимем мечи за честь и победу нашего короля!

В тот же миг небо стало серым, и с небес хлынул

сильнейший ливень. Но атакующих солдат это не останавливало. Взяв лестницы и канаты, они храбро бросились на штурм стен. Одновременно с этим осадные орудия начали атаковать главные ворота, в то время как маги и лучники вели яростный обстрел стен.

Под таким напором крепость Систайн выглядела беззащитным каменным великаном, которого сейчас намеревались разобрать до последнего кирпичика.

- Бейтесь с мужеством!

- Умрём ради будущего нашего королевства!

Воины королевства Хабен сражались отчаянно, но было очевидно, что они проиграют.

Хорошо обученное войско Калламора постепенно набирало силы и уже сейчас достигало ста пятидесяти тысяч человек. И это не считая выставленных вперед рабов, набранных из сдавшихся в плен воинов и жителей.

Такая стратегия вводила противника в замешательство, не позволяя ему действовать активно из-за опасения задеть своих. В то время как воины Калламора использовали все, начиная от партизанской войны с рукопашным боем и заканчивая осадами. Причем если противники не сдавались до начала сражения, никого из них уже не щадили.

Их уже прозвали рыцарями разрушения, ведомыми рождённым для войны созданием.

Оценка главнокомандующего Кольдрима взлетела вверх благодаря его уверенным победам на войне.

- Вау! Великолепно! - восхищённо воскликнул Чхве Сангжун.

Крепость Систайн была обречена еще до начала штурма армией Калламора.

- Это какими же лидерскими способностями нужно обладать, чтобы управлять таким большим количеством солдат?

Все главнокомандующие Калламора были прирожденными лидерами, но Кольдрим, в сравнении с ними, обладал просто выдающимися способностями командовать. Способностями, которые проявились не здесь и не сейчас.

В начале компании Кольдрим окружил крепость Систайн, чтобы не дать доставить подкрепление и продукты. Для расположенных там войск численностью в двадцать тысяч человек это означало пусть и медленное, но уверенное поражение от превосходившей их в три - четыре раза армии.

Но даже если бы они и получили подкрепление, это не намного бы задержало вторжение.

Кольдрим собрал значительную силу, и удар по крепости стал лишь первым шагом, который открывал дорогу в Хабен.

Одновременно этим он посеял смуту в стане противников, ведь им теперь приходилось заниматься решением проблемы крепости. К тому же, пусть войско Хабена и не было таким же многочисленным, осада не позволяла задействовать его полностью.

Во время войн атакующая сторона обычно находилась в более невыгодном положении, но в данном случае защитников заперли у себя дома и, не дав времени полностью подготовиться, заставили поспешно выступить на защиту своих границ.

Когда королевство Калламор объявило войну, игроки Хабена только обрадовались.

- Декларация о войне? Хорошая возможность получить очки расположения.

- Война между королевствами. Будет интересно. Пожалуй, я поучаствую.

Будучи уверенными в своих силах и победе, игроки без раздумий выступали на защиту родного королевства. Вот только их противником стала страна рыцарей. И при виде настоящего конного полка у игроков Хабена побежали мурашки по коже.

Девять тысяч конных рыцарей, державших высоко копья и мечи, стремительно неслись вперед, оставляя позади себя облако пыли. Под ногами стоявших перед ними противников дрожала земля, а от шума и криков чуть ли не лопались барабанные перепонки.

- Чт... Что это?..

- Давай убежим... Если мы будем стоять впереди, то точно погибнем.

- Но солдаты...

- Идиот! Какой будет смысл в солдатах после твоей смерти?

Стоявшие в передних линиях воины в панике побежали, тем самым подломив боевой дух войска. Центурионы, хиллиархи и даже рыцари королевства Хабен спрятались за спинами простых солдат, чем только еще быстрее приблизили неизбежное поражение.

В рыцарском полку королевства Калламор находилось изрядное число игроков, и увидев страх противника, они обрели еще большие уверенность и силу, из-за чего беспощадно громили всех на свое пути.

В разгаре сражения Кольдрим приказал лучникам пускать огненные стрелы на поле боя.

Без должного командования и под волной огненных стрел пришедшее на помощь крепости войско погрузилось в хаос. Уверенность в том, что они смогут победить Калламор, оказалась огромным заблуждением. Ведь даже маги, истратившие всю свою

ману, не смогли внести сколько-нибудь серьезного вклада в сражение.

Победа Калламора стала неминуемой. Рыцари преследовали бежавшие войска до последнего, так что выжившим не оставалось ничего, кроме как пятиться, неся большие потери.

После того, как основное войско было разбито, наступил черед крепости Систайн. Кольдрим, получивший за этот бой прозвище 'Жнец войны', приказал атаковать стены.

- Их рыцари и вправду очень сильны... Не зря Калламор называют королевством рыцарей. К тому же игроков с их стороны было явно больше... - сказал Чхве Сангжун, не отрывая взгляда от экрана.

Ли Южон и Мин Сора закивали головами. Казалось, они тоже поддерживали Калламор.

В королевстве Хабен располагалась значительная часть знаменитых гильдий. И не было почти ни одного человека, который бы не пострадал из-за принадлежащих только им охотничьих территорий и чрезмерных налогов в поселениях. Поэтому несправедливо пострадавшие очень обрадовались победе Кольдрима. А те из игроков, кто ничего не терял в случае поражения, даже не стали записываться в войска.

Видео уверенной победы Калламора над Хабеном показывали повсюду. И подобная невольная пропаганда также внесла свою лепту в войну. Люди начали считать, что победа, очевидно, окажется на стороне Калламора.

Ли Хэн был очень доволен.

'Всё-таки хорошо, что я тогда его спас'.

Рыцарь разрушения, который был освобождён из плена вампиров. Ли Хэн гордился близкими дружескими отношениями с Кольдримом и тем, что внёс огромный военный вклад в королевство Калламор.

Внешняя стена крепости Систайн в конце концов была захвачена. Внутренняя же не позволяла в полной мере использовать имевшиеся защитные орудия, в то время как маги только пополняли силы.

- Солдаты, вперед!

Кольдрим выбрал самую простую тактику нападения в расчете на то, что после поражения на внешней стене защитники не успеют перегруппироваться. Так что, несмотря на то, что сейчас воины Калламора становились достаточно уязвимыми для атак сверху, они дружно ринулись вперед.

- Спасите!

- Нам нужно войти внутрь!

Боевой дух воинов королевства Хабен напрочь упал.

Отчаянно пытаясь попасть во внутреннюю часть крепости, они создавали путаницу и беспорядок. Позади же всё ближе надвигались противники, стремившиеся утвердить свою победу.

Затем огромная волна воинов Калламора ворвалась внутрь! И хоть игроки уже порядком устали от войны, они уверенно завершили начатое дело. Когда же на вершине крепости Систайн заиграл флаг Калламора, победители разразились радостными криками.

- Раз крепость Систайн рухнула, то у королевства Хабен больше нет возможности для отступления. Дэджин, что ты думаешь о дальнейшем ходе войны? - спросила Юн Дамби.

- Ты права. Путь к столице теперь открыт. Кроме того, очень сомнительно, что владевшая крепостью Систайн гильдия будет и дальше участвовать в войне. Так что теперь можно ожидать финального сражения, в котором оставшиеся крупные гильдии объединятся, чтобы дать единый отпор врагу. Настоящая война только началась.

* * *

- Нам нужно решить, какое подземелье и приключение будем проходить, - чётко сказала Ли Южон после просмотра новостей.

Нацелившись на получение стипендии в этом году, она была намерена успешно пройти задание и получить зачёт.

- Что насчёт того, чтобы представить свои классы и уровни? Я начну первой. Мечник, нахожусь в королевстве Дейл, 237-ой уровень.

Следующей отозвалась Мин Сора:

- Я сейчас вместе с Южон. Чародей. Уровень 144-ый... Он немного выше, чем раньше, - неуверенно закончила она тихим голосом.

На собрании новых студентов ее уровень был сто сороковым и с того момента не так уж и сильно поднялся, поэтому она очень стеснялась.

- Мечник 297-го уровня. Принадлежу гильдии Чёрный лев. Нахожусь на нашей территории в крепости Нехалес, - громко произнёс Чхве Сангжун. Его уровень и влияние придавали самоуверенности.

В сравнении с ним Пак Сунджо смущался.

- Ну, э... Вор 355-го уровня. Сейчас нахожусь... в гробнице

короля Суна.

Гробница короля Суна! Место, вход в которое преграждало множество ловушек и древних мумий. Не всякий высокоуровневый игрок решался туда пойти. К тому же гробница размещалась на огромной территории, и чтобы дойти только до покоев короля и королевы, требовалось совершить долгий путь от главного входа. В общем, полное исследование этого места еще никем не проводилось.

- Гробница короля Суна...

- Твой уровень сильно вырос с прошлого раза.

- Ты исследуешь её один?

- Да. Я специализируюсь на демонтаже ловушек и атаках из засады.

Пока всё внимание сконцентрировалось на Пак Сунджо, Ли Хэн тихо представил себя:

- Скульптор. Уровень... ну, так себе. Нахожусь в королевстве Тор.

Он не хотел им врать. Но и как тёмный игрок не мог просто так афишировать свои уровень, характеристики и навыки.

- Ага, ясно, - больше ничего не спрашивая, сказала Ли Южон.

Изначально зная, что Ли Хэн является скульптором, она не стремилась узнать что-либо еще.

Как чародей Мин Сора понимающе кивнула и сказала:

- Ли Хэн.

- Да?

- Я знаю, что обычно ты выполняешь задания в одиночку, но на этот раз всем нам нужно собраться вместе. И к тому же добрать ещё пару человек до семи. Если же ты не присоединишься, то тебе будет трудно получить проходной балл.

- Хорошо.

Ли Хэн слегка кивнул головой.

Для него обычные домашние задания не составляли проблем, потому как не требовались высокие оценки. Составленный им план заключался в том, чтобы получать лишь проходные баллы, чтобы выпуститься из университета, и не более. В то время как у других студентов порой не хватало времени не только на развлечения, но и еду.

'Но в случае с Королевской дорогой всё обстоит иначе'.

Она была его работой, из-за чего хотелось сделать все возможное. К тому же ради заработка он уже и так занимался постоянными исследованиями подземелий.

Несмотря на его согласие, Мин Сора все ещё беспокоилась и хмурила лоб.

- Жаль, наши с тобой классы не совсем подходят для исследования подземелий...

Чародей и скульптор, два мечника и один вор, да ещё и с огромной разницей в уровнях. Не самое лучшее сочетание, особенно в свете того, что игроки не сыграны.

- Как бы то ни было, нам ещё нужно найти двоих, причём священника или хотя бы шамана.

- Ага, иначе будет тяжело в исследованиях.

- Нужно еще учитывать, что другие студенты тоже будут выполнять задание, так что нам стоит взяться за какое-нибудь не совсем известное место. Только тогда удастся получить хорошую оценку.

- Да. Сложность подземелья должна быть достаточно высока, так что за весьма короткое время нам предстоит наладить слаженную командную работу.

- Есть ли священники или шаманы среди студентов, ещё не состоящих в команде? Кстати говоря, после этого задания ещё намечается и фестиваль...

- А что требуется от нашего факультета?

- Точно не знаю, но, скорее всего, уровень подготовки будет масштабный.

Фестивали в корейских университетах славились своими разнообразием и размерами. Студенты других университетов, городские жители и даже певцы с актёрами приходили на подобные мероприятия, чтобы показать небольшие представления. Изюминкой же становились тематические мероприятия студенческих коллективов.

'Вот же... Суете в этом чертовом университете нет конца'.

Совсем недавно Ли Хэн вернулся из поездки на остров, после которой и так накопилось много домашних заданий, потом совместный поход в подземелье, а теперь еще и фестиваль!

'Такое ощущение, что уже даже в реальности я прохожу следующие друг за другом задания. Все прямо как в Королевской дороге'.

Ли Хэн чувствовал себя подавленным.

Тратить драгоценное время на домашние задания и фестиваль! Студенты других университетов завидовали университету 'Корея' из-за красивых девушек, посещавших их фестивали, дискотеки и концерты. Из-за витавшего на мероприятиях молодёжного духа.

Но для Хэна это было только лишь раздражающим неудобством.

'Надеюсь, это всё быстро закончится'.

Фестиваль длился пять дней, но и до него придется

потратить достаточно много времени на подготовку. Загнанный в угол Ли Хэн отчаянно пытался найти выход из сложившегося положения, но перспективы избежать всего этого представлялись весьма мрачными.

Глава 10. Дьявольский дракон Кэйберн

Деревня Железная рука.

Как и любое другое место в королевстве Тор, она славилась своими мастерами, производившими качественные изделия из добываемых в близлежащих шахтах минералов.

По многочисленным маленьким домам и редким, но то и дело попадавшимся на глаза кузницам можно было уверенно сказать, что это деревня гномов-ремесленников. Да и что тут гадать, если большую часть присутствовавших составляли именно гномы.

В то же время если в поселениях других рас сделки чаще всего проводились на центральной площади или рынке, то в Железной руке торговля начиналась уже перед входом в деревню.

Люди, эльфы и представители других рас приезжали сюда на широких повозках, чтобы найти гномов, с которыми можно было провернуть удачную сделку.

- Я, Митра, лучший торговец Роена. Если у вас имеются готовые оружие или доспехи, не продадите ли вы их мне?

- Моя повозка забита множеством предметов. Если их немного починить, то плату...

- Если есть товары, которые вам нужны, я готов доставить их сюда в большом количестве. Цены на железо и медь в королевстве Тор высоки, а что насчёт того, чтобы заказать у меня дешёвое железо третьего сорта из королевства Нойд?

- Высоко оценю ваши товары. Хотите узнать, насколько?

Торговцы с упорством старались наладить торговые связи!

Удерживая проходивших мимо гномов, они изо всех сил пытались навязать им свои услуги. Делали это они, конечно, не просто так. Купленные в деревне Железная рука оружие и доспехи можно было с легкостью продать в любом месте Версальского континента.

Так что, проделав весьма дальний путь, чтобы добраться сюда, им не оставалось ничего другого, кроме как отчаянно пытаться заполучить как можно больше клиентов.

- Пожалуйста, пропустите меня.

- Я простой воин...

Особенно нелегко приходилось гномам с красиво отращенной бородой.

По правде говоря, из-за этих приставаний высокоуровневые гномы-кузнецы практически не появлялись в Железной руке. Те же мастера, что жили в деревне, обладали не самыми выдающимися навыками. Да и занимались если не производством, то близкой к мошенничеству перепродажей вещей.

Именно в такое поселение и направлялся Виид.

Ещё издали увидев торговцев, он довольно покачал головой, выглядевшей, в сравнении с телом, несколько великоватой.

'Кажись, наконец-то дошёл. Раз здесь куча торговцев, значит, рядом какое-то поселение гномов'.

Некоторые крупные торговцы в погоне за прибылью преодолевали значительные расстояния. Например, ехали из самой Моры. Они закупали и продавали товары оптом, из-за чего тут их многие не любили. Ведь, занимаясь чистой перепродажей в больших объёмах, они не только мешали своим менее удачливым собратьям, но и не позволяли поселению развивать производство и завышать цены выше определенной планки. Поэтому качество товара в большинстве своём в поселении было посредственным.

Торговцы тоже издали увидели приближавшегося Виида.

'Добыча'.

'Тот гном мой!'

Жаждавшие наживы, они гурьбой ринулись на подошедшего близко гнома.

- Покупаю и продаю предметы.

- Готов торговаться.

- Мы приехали издалека. Продайте нам хоть что-нибудь подешевле. Пожалуйста!

- Я предложу цену выше, чем у других. Если хоть что-то есть, куплю.

Когда торговцы сбивались в такие группы и окружали со всех сторон, то неповоротливым гномам было довольно сложно выйти. Более того, когда начинающие игроки, пришедшие в поселение по своим делам, подвергались такому нападению, многие из них потом подолгу находились в подавленном состоянии.

Но Виид пронёсся словно ветер.

Используя свой маленький рост и абсолютное владение телом, он проскользнул, изворачиваясь, между ногами торговцев так, что не был задет ни одной протянутой рукой.

- Как?!

- Убежал...

Впервые столкнувшись со столь непонятным гномом, торговцы просто застыли в ступоре, пытаясь понять

произошедшее.

Виид же направился к воротам деревни, рядом с которыми неподвижно сидели ещё одни торговцы. В отличие от предыдущих, они использовали другую стратегию привлечения клиентов:

- Ни один человек в мире не купит у тебя вещи дороже, чем я.

- Помимо денег...

Но, не став даже вслушиваться в их речи, Виид быстро прошёл через ворота и наконец-то оказался в гномьей деревне.;

* * *

Гномы создавали хорошие оружие и доспехи благодаря врождённому таланту к ремеслу.

Среди них даже простые воины могли без труда делать предметы наподобие факелов или стрел. Хотя славились они больше другим - тем, что никогда не отступали и сражались до последнего.

Но ремесленников в королевстве, конечно же, было больше. Все благодаря расовой особенности гномов - повышенной скорости роста Ремесла, Искусства и связанных с ними профессий.

Значительное число игроков, желавших стать кузнецами, играло именно за гномов в расчёте на эти положительные стороны. Они выбирали расу, которая искусней всех обращалась с огнём и железом.

Именно гномы-кузнецы создавали самое прочное и надёжное оружие на континенте, чем и снискали повсеместную славу среди игроков.

Другие расы, например, люди, тоже имели ремесленников, но практически все их изделия сильно уступали в качестве гномьим.

Единственным исключением можно было назвать эльфов. Созданные их мастерами луки были признаны лучшими на континенте. Но эльфы больше увлекались заклинательством, магией или стрельбой. Так что настоящих высокоуровневых мастеров среди них было совсем немного, да и создававшееся ими оружие делалось из весьма специфических материалов, из-за чего закупить его в больших количествах становилось невозможным.

Многие ремесленники мечтали о жизни гномов-кузнецов,

хотя на самом деле будни тех не были такими уж прекрасными, как казалось со стороны.

- Уф, наконец-то в этом месяце выплатил почти весь накопившийся долг за железную руду.

- Ты тоже? Я думал, что умру из-за роста цен на железо.

- Навыки уже не так быстро растут, да ещё и торговцы повышают цены... Ох, как же тяжело.

В таверне сидело много жаловавшихся гномов.

Виид, устроившись за непривычно низким столом и неспешно попивая молоко, прислушивался к их разговорам.

'Каждый считает себя несчастнее остальных'.

Не только деятели искусства, но и обычные гномы сетовали на свою жизнь. И большая часть разговоров крутилась вокруг одного и того же - законов, угнетавших их счастливую жизнь.

- Говорят, что в этот раз Кэйберн опять увеличил налоги.

- Три месяца назад же увеличивал, и снова?

- Он хочет украсить золотом своё логово.

- Ого... Его требованиям нет конца. Кого он послал выколачивать деньги на этот раз?

- Какая разница? Под его началом одна или две армии монстров.

- Я слышал, что приходили воины-минотавры...

Дьявольский дракон Кэйберн.

Монстр, под властью которого находились королевство Тор и близлежащие горные цепи. Он отличался необычайной жадностью к драгоценным камням, и гномы ради спасения своих жизней должны были постоянно платить ему дань.

Другие королевства тоже страдали из-за периодических нападений монстров на их пограничные поселения. На самом деле даже Мора не была защищена от того, чтобы когда-нибудь не стать жертвой этих армий.

В поселениях же гномов было относительно безопасно. Вот только оплачивать отсутствие монстров приходилось ежемесячной данью в виде драгоценных камней или золота.

Безусловно, такое положение многих не устраивало. Ведь пусть драконы и обеспечивали гномам охрану при разработке новых месторождений, половина всех добытых ресурсов, будь то мифрил или железная руда, шла в счёт уплаты налогов.

При всём этом гномам разрешалось охотиться на монстров в горах. За подобное драконы не наказывали. Всё потому, что если гномы для них были всего лишь способными на сложные задачи работниками, то монстры считались не более чем мошкарой.

Всего в королевстве Тор жило пять драконов, среди которых

Кэйберн славился самыми большими запасами сокровищ. И если бы эти пятеро не были хозяевами гномов, то по мнению многих игроков эти земли получили бы колоссальное развитие.

Когда-то давно в королевстве часто собирались наёмники, которые с жаром обсуждали свержение власти драконов. Но так как доход их постепенно уменьшался, к настоящему времени игроков, принадлежавших к этому классу, здесь практически не осталось.

* * *

Закончив свой лёгкий перекус молоком и хлебом, Виид покинул таверну.

'Тем не менее всё не так плохо'.

На его взгляд, страдальческая жизнь в рассказах жаловавшихся гномов была в значительной степени преувеличена. О какой нищете вообще можно говорить, когда, сидя в таверне, поедаешь мясо с пивом!

Конечно, чтобы вольготно жить в деревне, приходилось сживаться с высокими налогами. Но это нисколько не мешало знаменитым гномьим мастерам использовать в работе самые высококачественные материалы для создания оружия и тем самым увеличивать не только своё мастерство, но и поток бесконечных заказов.

Некоторые гномы, что покинули королевство Тор для скитаний по континенту и сколачивания состояния, в итоге после продолжительного изготовления оружия и доспехов становились даже лордами. Другие поставляли товар и налаживали контакты с высокоуровневыми игроками, увеличивая своё мастерство и организовывая целые гильдии.

На Версальском континенте находилось довольно много амбициозных кузнецов.

Прогулявшись по улочкам, Виид зашёл в гильдию скульпторов.

В отличие от других королевств, сюда устремлялось множество игроков. Скульптурное мастерство быстрее всех повышало Ремесло, поэтому значительное число гномов посвящало ему часть своего времени.

Никто из них не обратил внимания на Виида, что объяснялось возросшим уровнем скульптурного мастерства и безупречным перевоплощением в гнома.

- Так-так, ты до сих пор далёк от совершенства. Иди

поучись, после попытаешься снова.

Местный гном-наставник придерживался строгих методов обучения.

- Что насчёт того, чтобы хоть немного думать об искусстве во время создания оружия? Ведь задумайтесь, даже если оно будет прочным, без искусства вам никогда не сделать шедевр.

- А ты, значит, пришёл в нашу гильдию, чтобы вдохнуть жизнь в оружие? Похоже, что ты хорошо отучился в гильдии кузнецов. Однако пока тебе ещё рано. Приходи, когда из-под твоих рук станет выходить что-то более хорошее. Нельзя вдохнуть жизнь в предметы с дефектами.

- Меня окружают одни бездарности.

Слова наставника загоняли гномов в тупик.

'Да сколько ещё нужно стараться?!'

'Раздражает, как же раздражает его манера разговора'.

Но даже мысленно негодуя, гномы терпели и вежливо кланялись наставнику. Ведь чем выше навыки ремесла, тем лучше будут получаться работы, и тем раньше придут слава и деньги от мастерства. Не говоря уже о том, что само создание скульптур немного помогало при производстве других предметов.

Дождавшись своей очереди, Виид обратился к наставнику:

- Я, Артхэнд, пришёл сюда, следуя дорогой искусства, ради обучения новым методам.

- Что ты сказал? - произнёс наставник с распахнутыми от удивления глазами.

Его морщинистое лицо застыло, и, забывшись, он начал гладить свою длинную бороду.

- Повтори-ка, что ты сейчас сказал?

- Я сказал, что пришёл просить вас обучить меня новым методам создания скульптуры.

Тут уже загалдели и ученики:

- А-а-а? Что сказал тот гном?

- Новые методы, о чём это вообще?

- Какой у него уровень скульптурного мастерства, раз он просит о таком?

Гномы не могли поверить в услышанное, потому как ещё ни один игрок на их памяти не просил о таком. Конечно, они знали, что с развитием скульптурного мастерства, как и во всех других профессиях, откроются новые навыки и техники. Но абсолютно каждый из присутствовавших тут был полностью уверен, что скульптура - это пустая трата времени. И однозначно, если бы с помощью неё нельзя было повысить Ремесло, да и обучение не стоило бы втрое дешевле, чем в других местах, они бы тут не находились.

Наставник повёл Виида в сторону сложенного в углу эльфийского дерева.

- Ну, раз так, надо бы дать тебе шанс доказать, что ты обладаешь достаточными способностями. Итак... Покажи-ка мне на этом дереве свои умения.

- А какая тема?

- Можешь делать всё, что душе угодно. Но было бы просто прекрасно, если бы эта скульптура затрагивала душу.

За прошедшее время Виид уже наловчился работать с эльфийским деревом.

'Дорогостоящий материал, продающийся в лавках скульпторов. Самый высококачественный среди всех видов древесины'.

Виид так часто создавал скульптуры из дерева, что уже немного устал от этого. Но сейчас ему снова придётся показать своё мастерство, причём сделать это предельно быстро. Он внимательно осмотрел материал: структуру годовых колец и рисунок коры. Естественные узоры сами по себе очень красивы, так что было бы преступлением не использовать их при создании работы.

Предложенное наставником эльфийское дерево относилось к действительно хорошим материалам и стоило никак не меньше нескольких десятков золотых.

- А ведь оно плохо режется. Сделать из такого материала скульптуру без подготовки и опыта... Да-а, сложный экзамен.

- Ну, а если провалит, что тогда?

В этот момент гильдию скульпторов окутала редкая тишина. Все, кто тут присутствовал, побросали свою работу ради наблюдения за проводимым испытанием.

Виид, не отрывая взгляда от дерева, придвинул к себе стул. После превращения в гнома и уменьшения роста ему требовался высокий стул для комфортной работы. После он вытащил нож Захаба и уверенно воткнул его в эльфийское дерево.

Казалось, такое простое действие, но многие из присутствовавших гномов отлично знали, как порой сложно решиться это сделать, какой страх приходится преодолевать!

Воткнутый глубоко в древесину нож уверенно заскользил по диагонали. Со стороны казалось, что он резал не твёрдое эльфийское дерево, а мягкий сыр. С каждым следующим движением Виида появлялось всё больше и больше разрезов, но внешне оно оставалось пока абсолютно целым.

- Это такая скульптурная техника?

- Орудует ножом с таким же мастерством, как другие - мечом... Как такое возможно?

- Инструмент точно непростой.

Гномов удивляли необычные способности ножа, но ещё больше их поражали уверенность и ловкость движений рук. Они летали над материалом, крутя, разрезая и высекая всё больше линий.

В этот момент дерево потихоньку начало приобретать какую-то форму.

Пусть со стороны и казалось, что Виид режет без разбору, но в его действиях на самом деле не было ни одной ошибки. Те же места, что у других подправлялись несколько раз, у него выходили с первой попытки.

Подобное невозможно было совершить без выдающегося владения скульпторским ножом. Да и сверх того - без полной уверенности в своих силах, основу которых составляли опыт и высокий уровень мастерства.

Несмотря на большое количество зрителей, Виид не волновался, и это многих удивляло. Он работал всё так же сосредоточенно и быстро, как в самом начале.

'Всё равно на материал ушли не мои деньги! - повторял про себя Виид, подобно пытавшемуся успокоить себя на экзамене студенту. - Нужно спешить, пока голоса не набрали силу'.

Их гул уже медленно усиливался в голове. Если сейчас он потратит на работу слишком много времени, то неизвестно еще, какое проклятье от них прилетит. Скорость решала всё.

'Я обязан справиться, нельзя, чтобы деньги пропали зря... За потраченное на эту скульптуру время можно было бы заработать как минимум несколько медяков...'

Будучи новичком, Виид старательно и медленно выводил каждую деталь своих работ. Но сейчас, после того, как он приобрёл опыт, научился создавать великолепные громадные скульптуры, в его движениях чувствовались уверенность и какая-то особая значимость. И захваченные этим процессом гномы незаметно для себя начали, не отрывая глаз, привставать, упиваясь разворачивавшимся перед ними творением скульптуры.

'Скульптура, которая бы затронула душу'.

Обдумывание вариантов у Виида не заняло и нескольких секунд. Это деревня мастеров. И даже после нескольких минут нахождения здесь было ясно, какая скульптура затронет душу простого гнома.

- Дракон! - распахнув рот, выдохнул кто-то из толпы.

- Широкие крылья, крупные бёдра и мощные лапы... Это же дьявольский дракон Кэйберн!

Из-за небольшого размера материала скульптура получилась в сотни раз меньше оригинала. Но гномы всё равно

смотрели на неё, распахнув рты... от жадности.

Они видели собственные деньги!

Виид быстро продолжил вырезать детали, пока у окружающих не отпали последние сомнения. С лапами, полными сокровищ, дьявольский дракон Кейберн, расправив крылья, готовился к взлёту.

- И здесь этот дракон.

- Не будь его, мы бы сейчас ели и гуляли.

Увидев дракона Кэйберна, гномы покраснели и стиснули кулаки. Пусть скульптура была простым выражением трехмерного объекта... Но от одного упоминания ненавистного имени гномов охватывала злость, а уж при виде уменьшенной копии дракона с их драгоценностями в лапах в глазах окружающих запылала настоящая ярость.

Наставник вышел вперёд.

- Ты прошёл испытание. Не думал, что за столь малое время можно завершить подобную скульптуру. Надеюсь, в других своих работах ты не будешь таким же самонадеянным и станешь лучше выбирать предмет изображения, иначе это может привести к плачевным результатам.

Подобные слова от наставника в этой гильдии равнялись чуть ли не похвале. Но Виид не хотел показывать свою гордость, поэтому тихим голосом оправдался:

- Я старался не выходить за рамки испытания.

- Понимаю. Кажется, у тебя более выдающиеся навыки к скульптуре, чем даже у меня, и что главнее, имеются достаточная усидчивость и точность движений. И смелость... Не думал, что найдётся кто-то, способный высечь дракона Кэйберна, изображение которого - табу в королевстве гномов.

- Ну что вы, мастер. Я всего лишь сделал ядовитую змею.

Наставник довольно захохотал.

- Этот парнишка мне нравится.

У наблюдавших эту сцену учеников окаменели лица. Привыкшие осыпать про себя проклятьями твердившего о бездарностях наставника, они пришли в настоящий шок от того факта, что кто-то сблизился с ним посредством всего нескольких слов!

- Появился игрок, которому удалось подружиться с мастером!

- Где он так научился льстить?

Все пришедшие в гильдию гномы в действительности тоже хотели подружиться с ним. Даже притом, что между собой они отзывались о наставнике нелестно, каждый из них был впечатлён когда-то его мастерством.

'Мы живём в таком сложном мире'.

'Да уж, не зря говорят, что красным словцом можно закрыть долг. Этот парень, случайно, на жизнь не разговорами зарабатывает?'

В любом случае, благодаря наладившимся отношениям с наставником Виид сходу получил двадцатипроцентную скидку на обучение в гильдии.

- Каждая скульптура должна затрагивать душу увидевших ее людей. В некоторых случаях по ней можно узнать настоящие чувства создателя, закрыто или же открыто его сердце.

Дзынь!

Получен навык Язык скульптур.

- Но работы не вечны. С годами они разрушаются. Однако если разваливающиеся скульптуры подвергнутся реставрации, то это станет счастьем для будущих поколений. Овладев искусством реставрации, ты сможешь узнать скрытый веками мир искусства.

Получен навык Реставрация скульптур.

Виид сразу проверил сведения о полученных навыках.

- Информационное окно навыков. Язык скульптур, Реставрация скульптур!

Язык скульптур.

Позволяет завязать разговор с монстрами или людьми, не идущими на контакт. С помощью ценной скульптуры можно смягчить враждебность и вызвать симпатию противоположной стороны.

Когда поднимутся уровень навыка и слава, появится возможность разговаривать с менее распространёнными на континенте расами. При достижении среднего уровня можно получить специальные эмоциональные навыки искателя приключений.

Реставрация скульптур .

В зависимости от уровня навыка возможно

восстановление определённых повреждений скульптуры для приведения ее в первоначальное состояние.

Виид уже обладал огромной славой и превосходно умел льстить, благодаря чему запросто налаживал отношения с собеседниками. Но отказываться от новых навыков он, конечно же, не стал. Ведь с самого начала целью похода было именно новое знание. Если верить богине Фрее, именно в королевстве Тор можно найти ответ, чего именно хотят от него неизвестные сущности. Голоса, которых не устраивала ни одна его работа.

Виид так до конца и не представлял, удастся ли ему найти ответ.

Но тут его размышления были прерваны внезапно прозвучавшим вопросом наставника.

- Как ты думаешь, что такое скульптурное искусство? О чём ты мечтаешь, будучи скульптором?

Застигнутый врасплох Виид замешкался.

'Деньги, слава, влияние, сила. Что же ответить?'

Момент для ответа прошёл, и, видимо, не сильно его и ожидавший наставник тут же продолжил:

- Конечно же, мечты скульптора связаны со скульптурами. С теми чувствами, когда хочется создать наиболее совершенную работу и затронуть ею сердце самого мира. Разве это не романтично?

- ...

- В любом случае, что касается тебя... Пришло время выбирать свой путь скульптора.

- Свой путь?

- Да. Скульптура, по сравнению с другими отраслями искусства, во многом сложнее и благороднее.

С этим Виид был полностью согласен. Зарабатывать деньги посредством скульптур было совсем не простой задачей.

- Посвятить всю жизнь скульптурному искусству... это действительно нелегко. Твоё сегодняшнее мастерство впечатляет, но для покорения больших вершин предстоит проделать нелёгкий путь.

При достижении высших уровней скульптурного мастерства получение опыта сильно замедлялось. А вместе с этим затруднялось и развитие связанных с ним навыков: техники секущего ножа, оживления скульптур и скульптурной трансформации.

- Трудно полностью себя посвящать одной лишь скульптуре.

Так что пришло твоё время пожинать плоды своих лишений и страданий.

- Плоды?

- Именно. Для примера, имея заслуги в скульптуре и получив признание в области искусства, можно обратить на себя внимание королей. Если захочешь, то сможешь стать аристократом в королевстве людей.

Но у Виида подобное предложение не вызвало никакого интереса. Он и так уже имел титул графа, да к тому же с собственным поселением.

- Или ты можешь использовать имеющиеся навыки скульптурного мастерства в других областях. Возможно, захочешь ступить на более лёгкий путь? Правда, тогда ты никогда не достигнешь истинного мастерства, но зато твои страдания облегчатся.

- ...

- Скульптурное искусство - это приятный путь для каждого, кто им может наслаждаться. Если же удовольствия нет, кто имеет право осуждать тебя за это? Теперь, если захочешь, думаю, ты сможешь облегчить свою ношу.

Дзынь!

Выбор собственного пути скульптора.
Гном-наставник ждёт от вас важного решения:

Краткосрочное искусство. **При ежедневном создании пяти и более скульптур в течении десяти и более дней полученный от новых работ опыт резко увеличивается. Однако рост других навыков сильно замедляется.**

Искусство красоты. Значительно повышает скорость получения характеристик Искусство и Очарование. Даёт огромную поддержку для создания Прекрасных работ.

Разносторонний мастер. **Оказывает помощь при развитии других навыков, основанных на Ремесле. Дальнейшее развитие скульптуры становится невозможным, но зато получение опыта в любых других ремесленных навыках увеличивается на 25%. Однако эти навыки никогда не смогут достичь последних уровней мастерства.**

Вечный скульптор. **Человек, посвятивший себя миру скульптур. Помимо ранее создаваемых Прекрасных, Великолепных, Грандиозных скульптур он может творить и другие особенные работы.**

Характеристики создаваемых им произведений увеличиваются. Открывается возможность создавать Исторические, Таинственные, Континентальные и другие виды скульптур. Эффекты, связанные со скульптурным мастерством, повышаются на 20%.

Благодаря высокому мастерству и способности создавать удивительные работы можно получать невиданные ранее результаты и награду, однако при неудачах риск снижения характеристик значительно увеличивается.

Обдумывание не заняло много времени:

'Каждый раз так'.

За время игры у Виида было несколько возможностей поменять свой класс, но каждый раз он останавливался лишь для того, чтобы продолжить путь по дороге скульптора.

Нельзя отрицать, что его мастерство за прошедшее время возросло. Он научился тонкой отделке и создал уже не одну Грандиозную работу.

Но понял Виид и другое. Даже самые детальные работы могут не впечатлять, если в них нет частички души.

Да, порой недостаточно мастерства. Но созданная маленьким ребёнком скульптура, пусть неумелая и неуклюжая, благодаря своей искренности, превосходила любые красивые пустые работы.

Скульптуры, сделанные в минуты счастья, вызывали улыбки у смотревших на них людей, передавали им частичку радости. Такие работы становились радостью и для самого творца. Ведь, создавая скульптуры, содержащие любовь, пусть и невольно, он сам наполнялся верой.

'Улыбающееся лицо сестрёнки, любящие глаза бабули... Это, кажется, самые счастливые моменты моей жизни'.

Истинную радость Виид получал, когда творил пронизанные искренностью работы! Такие как улыбающаяся Союн. Эта скульптура, отражавшая желание увидеть улыбку, можно сказать, стала началом его 'настоящих' скульптур. А в самые тяжёлые дни снежного шторма, когда казалось, что смерть вот-вот придёт, Виид выжил, работая над статуей Ледяного дракона.

Скульптурное искусство сопровождало его во всех приключениях. Он мечтал в минуты страдания и воплощал несбывшиеся мечты посредством творения. Раскрывал технику секущего ножа, оживлял свои произведения и перевоплощался в них. И благодаря всему этому выбранный путь не казался полным страданий.

Да, как и любой высокоуровневый скульптор, он боялся потерпеть неудачу, но в то же время и не меньше радовался победам. Скульптурам, в которые смог вложить душу.

Весь путь Виида заключался в постоянном обдумывании прошлого и стремлении к будущему.

'Как же тяжело жалеть о совершённых ранее поступках... Ведь каждый раз всё могло быть и лучше... всё, хватит, остановлюсь на том, что есть'.

И в этот момент Виид ответил:

- Я выбираю путь вечного скульптора.

* * *

- Ой, а как это сделать?

- Ну...

Используя 'шёпот', Зефи общался с оставшейся одной в Тодуме Юрин. Он отвечал на её вопросы, помогая в тех моментах, когда она чего-то не понимала. Уже довольно давно они частенько связывались, здоровались и подолгу 'шептались'.

'Если МЕЧи узнают об этом, мне конец'.

Каждый раз, когда в голове возникал её голос, сердце Зефи уходило в пятки! Но и отказаться от разговора он не мог, поэтому вежливо отвечал на все вопросы.

Так все и продолжалось, пока однажды Юрин неожиданно не сменила тему:

- Зефи, а где ты живёшь?

- Канбук, провинция Пхёнчхан.

- А где находится провинция Пхёнчхан?

- Позади гор Пукхан... Долго объяснять.

- Ой, тебе, видимо, нелегко живётся. Вода из крана хоть капает? И автобусы там не ходят, верно?

- ...

- Тогда попозже я заверну тебе токлокки с кимпабом. Держись.

Провинция Пхёнчхан считалась отсталым горным районом, местом, где не ходили визитки даже средних предпринимателей.

- А чем ты собираешься заняться после окончания университета?

- Заняться?

- Ну да, разве нет того, чему бы ты хотел посвятить жизнь?

- Чему бы посвятил жизнь... Честно говоря, об этом я ещё не думал. Наверное, просто унаследую семейный бизнес. Я как раз занимаюсь его изучением.

- А-а, вот оно что. А какой у вас бизнес?

- 'Осунг'.

По правде говоря, Зефи сильно колебался перед ответом на этот вопрос. В Королевской дороге он ещё никому не рассказывал о своей семье.

- Случайно, не 'Осунг электроникс'?

- М-м-м? Ага.

'Осунг электроникс' - это один из филиалов компании 'Осунг', который устанавливал частые мировые рекорды по ежегодным продажам и чистой прибыли, из-за чего часто мелькал на телевидении.

'Я ведь не соврал? 'Осунг электроникс' тоже является нашим бизнесом'.

Тогда вдруг Юрин радостно спросила:

- В 'Осунг электроникс' продают компьютеры, телефоны и всякую домашнюю утварь?

- Ну... Да.

- Ох! Здорово!

Прекрасно разбиравшийся в девушках Зефи был немного озадачен.

'Странная реакция'.

Он чувствовал, что это не удивление и не восхищение, а что-то совершенно другое. Как будто бы собеседница нашла то, что долго искала.

Но тут вновь послышался 'шёпот' Юрин.

- Тогда, может, придёшь сегодня вечером к нам? Только не говори моему брату... Он немного задержится в университете.

* * *

С громко бьющимся сердцем и измождённым лицом Цой Чжехун подъехал на машине к району, где жила Ли Хаян.

- Что же это я творю...

Вообще, приглашения в дом от девушек его не смущали, но в данном случае звала Ли Хаян, и всё было по-другому. Рискуя

жизнью, он сблизился с ней, благодаря общению, а теперь ещё и получил приглашение домой...

- Мне точно конец. Пощады от них не будет.

Голову Цой Чжехуна захватили многочисленные ужасные видения, но всё равно он насильно заставлял себя идти к цели.

Благодаря доступному объяснению Хаян найти искомое место не составило большой проблемы. Частный небольшой домик, расположенный в тихом районе в достаточном отдалении от оживлённых дорог и магазинов. Во дворе располагалось множество цветущих растений, в углу пристроилось сразу несколько чанов для хранения соевого соуса.

- А ничего так.

Цой Чжехун даже улыбнулся.

- Будет хорошо жить с девушкой, выросшей в доме с такими утончёнными традициями.

Но кое-чего он, конечно, не знал. Всякий раз, когда Хаян собиралась чем-то заняться на кухне, Хэн отчаянно её отговаривал.

- Кухонную работу ты сможешь делать и после замужества. А пока я займусь приготовлениями кимчи и салатов, так что не пачкай свои руки.

Не то чтобы Хаян вообще не мыла посуду или не стирала одежду, просто в большей степени Хэн делал всю работу по дому.

Да и сам дом нашёл именно Хэн. Работая в детстве по доставке газет, он научился прекрасно ориентироваться в городе. Так что и дом приобрёл в хорошем зелёном районе, на солнечной стороне, с атмосферой спокойствия.

Дин-дон.

Не успел Цой Чжехун позвонить в звонок, как калитка тут же открылась.

- Прошу прощения.

Он не впервые приходил в дом девушки, но почему-то сейчас его сердце так сильно забилось, что он невольно, словно за спасательный круг, вцепился в принесённые в качестве подарка корзину фруктов и цветы.

- Гав-гав!

Как только Чжехун вошёл во двор, из кустов с громким лаем выскочила собака.

- Ой!

Немного испугавшись, он попятился назад.

'Что это ещё за собака, похожая на телёнка?'

Но, подбежав к нему, упитанное нечто лишь начало тереться и энергично вилять хвостом. Проявлять так называемую собачью радость. Животное понимало, что это гость.

- Добро пожаловать.

Хаян вышла на крыльцо в повседневной одежде: белой футболке и спортивных шортах. Но пёс, показывая свою доброжелательность, всё ещё не позволял Чжехуну пройти.

- Супчик, иди отдохни.

Услышав команду Хаян, пёс тут же перестал вилять хвостом и побежал в свою будку. Чжехун же подошёл поближе и протянул корзину с фруктами и цветы.

- Я не мог прийти с пустыми руками, поэтому взял тут немного.

- Да, спасибо.

Хаян взяла корзину и провела Чжехуна в дом.

- А цветы?

- Поставь в подставку для зонтов.

- ...

* * *

Ли Хаян поставила на стол тарелки с меч-рыбой в соевом соусе, рисом и салатами.

- Приятного аппетита.

Цой Чжехун так спешил, что не смог поужинать. Поэтому когда он увидел вкусно накрытый стол, первым делом схватился за ложку.

'Постараюсь есть, отбросив стеснение'.

И хоть еда отличалась от той, что готовили у него дома, красиво украшенные салаты ему очень понравились.

- М-м-м... Очень вкусно.

И это были не пустые слова: он съел целую чашку риса. Еда оказалась намного вкуснее, чем подавали даже в некоторых дорогих ресторанах.

Закончив трапезу, Цой Чжехун взял пустую чашку и поднялся.

- Где можно помыть посуду?

- Что? Нигде, ты же гость. Я сама помою, а ты пока поднимись в мою комнату и отдохни немного. Я скоро приду.

- В к-комнату?

- Ага, иди расслабься.

- ...

Следуя объяснениям, Чжехун вошёл в комнату Юрин. В святую святых незрелой девушки, которой совсем недавно исполнилось двадцать лет.

Он ожидал увидеть развешенные постеры знаменитостей на розовых стенах. Но нашел лишь полки, забитые книгами, связанными с химией и медициной. Хотя среди них попалось и несколько мистических детективов.

'Десять технологических достижений, которые разрушат мир'.

'Человеческая анатомия'.

'Приглашение серийного убийцы'.

- Хорошие произведения она читает.

Чжехун взял одну из книг и в задумчивости полистал.

- Она скоро придёт... О чём же поговорить?

Нахождение в комнате Хаян заставляло его сильно нервничать.

'Но... я не смогу решиться остаться тут с ней. Она совершенно отличается от тех, с кем я раньше общался'.

В комнате Хаян витал какой-то неуловимый свежий аромат. Казалось, что совсем недавно, до его прихода, она училась, так как книга и тетрадь на столе лежали открытыми.

Через некоторое время Хаян вошла, держа в руках ящик, из которого явственно торчали ручки отвёрток и даже молотка.

- Надеюсь, не заскучал? У меня телевизор не показывает. Почини, пожалуйста.

- М-м-м?

- Телевизор починить. Ты же сказал, что ваша семья владеет 'Осунг электроникс'.

- Ну, да... Но это же не значит, что я обязательно должен уметь ремонтировать телевизоры. А если, скажем, была фирма, производящая корейские автомобили, мы бы все умели конструировать машины?

Цой Чжехун чувствовал сильную неловкость, но всё же, чтобы не выглядеть абсолютным дураком, используя инструменты, разобрал телевизор и спустя какое-то время нашёл причину поломки, которую тут же, на месте, и устранил.

- О! Экран показывает.

Чжехун смахнул со лба выступивший от волнения пот. Телевизор был старым и походил на те, что он разбирал и ремонтировал в детстве в качестве хобби.

'Кто бы знал, что этот опыт когда-нибудь пригодится'.

На его лице даже появилась улыбка.

'Вот теперь можно и пообщаться'.

В тот момент, когда Хаян звонко засмеялась, он почувствовал себя победителем.

- Действительно починил. Великолепно!

Цой Чжехун стал наигранно бить себя в грудь.

- Это пустяки. Если в следующий раз возникнут проблемы, сразу зови меня.

- Правда?

- Конечно.

- Вообще-то, есть ещё сломанные вещи.

- ...

- Может, принести? Или, если ты устал, в следующий раз...

- Нет, неси сейчас.

- ...

Ли Хаян и вправду принесла. Портативную газовую плиту, микроволновую печь, освежитель и очиститель воздуха, пылесос, телефон, ноутбук, компьютер, принтер, монитор, магнитофон, домашний телефон, вентилятор, кашеварку и даже биде!

- Э... Это всё?

- Нет. На кухне ещё холодильник барахлит.

- ...

- Не сможешь починить? Мне отнести обратно?

- Нет, я попробую.

Сначала он принялся за самое лёгкое - домашний телефон.

Некоторые из принесённых предметов, как оказалось, уже окончательно сломались, но встречались и такие, которые удавалось чинить даже вот так, на коленке. А всё потому, что люди не хотят разбираться в технике и даже при мелких поломках, не думая, сразу бегут покупать новое.

- А откуда все эти вещи?

- Ну, часть - наши собственные, а другие принёс брат. Он подбирал их, когда занимался развозом газет.

- Ах, вот как.

Ремонт давался непросто, но Цой Чжехун был спокоен и расслаблен. Ведь за работой он мог беседовать с сидевшей рядом Ли Хаян.

Конец 10-й главы и 13-го тома.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУЖНЫЙ СКУЛЬПТОР

13